Canarias 395 pts

msxclub

N. 75 Junio 1991 - PVP - 395 ptas. (Inc. IVA)

DE PROGRAMAS

Consigue tu cartucho FM PAC

¡GRAN CONCURSO MSX!

SOFTWARE:
The Light Corridor,
Starbowls,
Megaphoenix,
Prince of Persia.

La nueva generación de ordenadores

MSX TURBO-R

Coleccionable:

F1-SPIRIT 3D SPECIAL,
DRAGON SLAYER IV,
ALESTE II

00075
8 413042 823803

SUMARIO

Año VII - Número 75 Junio 1991 - Tercera Epoca.
Sale el día 15 de cada mes.
P. V. P. 395 (inc. IVA y sobretasa aérea Canarias).
(Ilustración de portada cortesía Zigurat).



Director ejecutivo:
Jesús Manuel Montané
Redacción:
Carlos Mesa, Teo Villegas, Mónica Sánchez, Angeles Palacio, Eduardo Martínez, Ramón Casillas.
Produce:
Manhattan Transfer S. A.
Diseño y maquetación:
Montse Carvajal.
Departamento de Producción y Publicidad. Directora:
Birgitta Sandberg.
Suscripciones:
Silvia Soler.
Redacción, administración y publicidad:
C/ Portolá 10-12 08023 Barcelona.
Tel. (93) 211 22 56 Fax. (93) 211 56 30
BBS. (93) 418 88 23.
Distribuye:
SGEL, S. A. Avda. Valdelaparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Fotomecánica y fotocomposición:
JORVIC.C/ Orduña, 20. 08031. Barcelona.
Imprime:
Litografía Roses.C/ Cobalto, 7-9. 08004. Barcelona.

Dep. Legal. B-38.046-88



Monitor al día

CODEMASTERS SE INSTALA EN ESPAÑA

Fuentes de la compañía inglesa Code Masters, han confirmado a esta revista la próxima inauguración de su sede en España.

La empresa, una de las más importantes productoras de software a nivel mundial, ha desarrollado una intensa labor en el campo del MSX. Sus títulos fueron distribuidos en España por la ya desaparecida Serma, y dejaron un buen sabor de boca a los usuarios.

Recordemos, por ejemplo, juegos tan brillantes como "BMX Simulator" o "3D Snooker". El primero de ellos se colocó, como el que no quiere la cosa, en los primeros puestos de las listas de ventas nacionales; su particularidad, fue que se trataba de un producto de bajo precio, de los denominados "budget". Nunca anteriormente había sucedido algo así, ni en España ni en el extranjero.

Pero los "budget", que conocieron una época realmente dorada en nuestro país, desaparecieron tras el cierre de Serma y el abandono de la distribución de este tipo de productos por Dro Soft.

Así, la vuelta de Code Masters supondrá la renovación del panorama del software nacional, máxime teniendo en



cuenta su plantilla fundamentalmente joven y agresiva.

Los fundadores de la firma fueron los hermanos Darling, dos adolescentes que iniciaron sus actividades en este campo hace ahora cinco años, introduciendo la novedad del software de bajo precio, y una política editorial basada en la constante edición de nuevos títulos. Las críticas que se han hecho siempre a la productora británica han estado basadas en la avalancha de juegos, aparentemente sin orden ni concierto, siendo su calidad, en algunos casos, más que discutible.

De todas formas, los productos Code Masters se han hecho con la simpatía del público informático más joven, pues sus propuestas han sido más abiertas y comprensibles que las de otras productoras. Y lo más importante; a pesar de la insistencia de las revistas por cuanto a la falta de identidad definida de Code Masters, pese a los airados comentarios acerca de la calidad de sus juegos, han logrado importantes metas en Gran Bretaña. Por ejemplo, Code Masters es la empresa de software con el mayor volumen de beneficios anual de Inglaterra. El 20% de los juegos vendidos en aquel país son de esta firma, porcentaje realmente escalofriante. Y en consecuencia, el mercado de Code Masters es mayor que el de Ocean, U.S. Gold, Mirrorsoft, Electronic Arts y Sega juntos.

Actualmente, los verdaderos protagonistas de los juegos de esta productora son un par de hermanos gemelos programadores, los Oliver Twins, que han creado la serie "Dizzy", una de las más vendidas de la historia del software.

Quedamos, pues, a la espera de la llegada de Code Masters a nuestro país.■

DESPERADO 2, EL NUEVO LANZAMIENTO DE TOPO SOFT

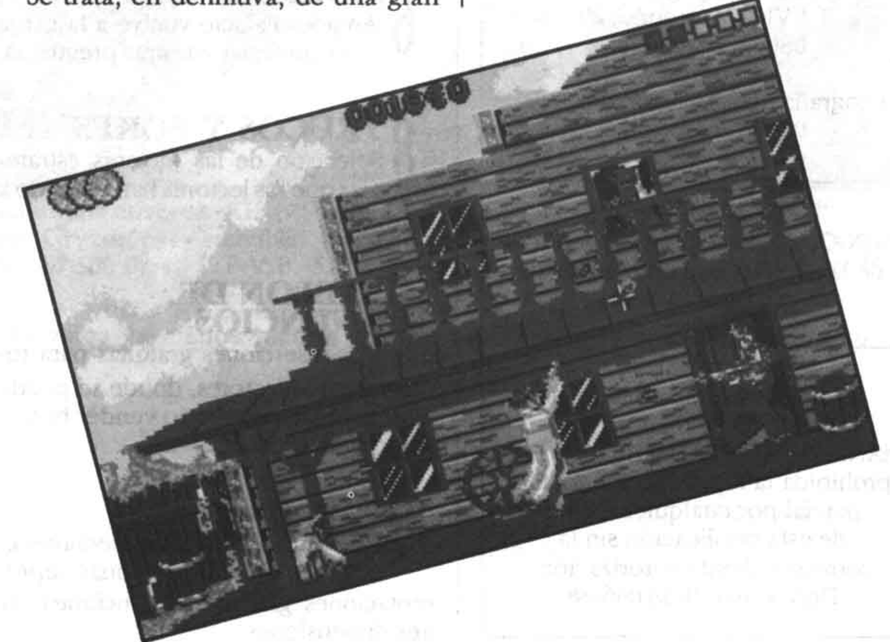
Rafa Gómez, el creador de juegos como "Mad Mix", "Lorna" o el reciente "Zona 0", vuelve a la carga con un programa que, con toda probabilidad, se convertirá en un nuevo éxito: "Desperado 2". La secuela del conocido programa de Topo, que apareció en su día junto a otro interesante juego, "Stardust", reunirá muy similares ingredientes que los del original.

El objetivo es, igualmente, liberar a un típico poblado americano, digno del mejor de los "westerns", de los muchos malhechores que se esconden por sus calles.

Parece ser que los errores principales de la primera parte han sido, en gran medida, subsanados. Los gráficos, que en el original eran de muy modesta factura, han sido sustituidos por otros de gran tamaño.

La perspectiva elegida para esta ocasión no ha sido la aérea, sino la horizontal, con lo que los personajes pueden definirse mucho mejor, e incluso hacer uso del color.

Se trata, en definitiva, de una gran superproducción, que entronca directamente con la tradición de los grandes juegos de acción que coparon los primeros puestos de las listas de ventas hace unos años.■



CHICHEN ITZA, TERCERA PARTE DE COZUMEL

Andrés Samudio, y su equipo de programadores, están ultimando lo que será la tercera y última parte de "Cozumel", bautizada como "Chichén Itzá".

La acción tiene también como protagonista a Doc Munro, quien tendrá que enfrentarse a nuevos peligros en la civilización maya.

Se dice que los personajes pseudointeligentes (PSI) aumentarán en número respecto a las producciones anteriores de A.D., aunque los gráficos serán menos cuantiosos que en otras ocasiones, al prescindirse de los llamados "gráficos-espejo", que hasta ahora habían ilustrado la mayoría de los conversacionales.

De esta forma, las pantallas serán mucho más espectaculares que en otras ocasiones y se logrará un mayor interés por parte del usuario por avanzar en el juego.

Si "Chichén Itzá" obtiene, por lo menos, un éxito similar al de los dos títulos precedentes de la trilogía (algo, por otra parte, muy poco frecuente), podemos afirmar que el futuro de A.D. en el panorama informático español está asegurado.■

SMAILY RETRASA SU APARICION EN EL MERCADO

El juego "Smaily", producido por Zigurat, ha visto retrasada su fecha de aparición por problemas técnicos bastan te importantes.

El programa, a priori, parece bastante interesante, y está basado en las peripecias de un prófugo anillo olímpico, cuya escapatoria tiene como escenario la ciudad de Barcelona.

Tan original planteamiento hace esperar grandes cosas de este programa, cuya fecha tope de salida ha sido fijada en los primeros días del mes de septiembre. Veremos qué ocurre.■

Opinión



LA IMPORTANCIA DE LAS LICENCIAS EN EL MERCADO DEL SOFTWARE

Los juegos basados en películas o personajes de renombre han tenido un éxito casi asegurado desde los inicios de la informática de videojuegos.

Títulos como "Robocop", "Emilio Butragueño Futbol", el reciente "Tortugas Ninja"... todos ellos han supuesto grandes beneficios para las productoras, junto a un importante aumento de su prestigio en el mercado.

Actualmente, varias de las principales compañías tienen proyectos relacionados con este tipo de licencias. Ocean, por ejemplo, ha conseguido una de las más ansiadas; "Los Simpsons", la famosa serie televisiva de dibujos animados.

Positive, por su parte, va a editar un curioso programa basado en "Historias de la puta mili", el celebérrimo cómic español de Ivá, que ha conocido incluso una adaptación teatral.

Además, Image Works, quienes editaran la adaptación a los ordenadores de "Tortugas Ninja", está ya preparando una segunda parte, cuya comercialización coincidirá con el estreno de la secuela fílmica.

Parece asegurado que todos estos títulos aparecerán para MSX, con lo que el panorama del software para este sistema no puede ser más alentador.

De todas formas, en este tipo de productos interviene un factor que no todas las compañías pueden afrontar; su alto coste. Precisamente, este problema ha motivado el que muchas firmas españolas hayan tenido que abandonar atractivos proyectos relacionados con personajes del celuloide. Ocurrió ya con Zigurat cuando comercializó "El Misterio del Nilo" (encubierta adaptación de "La Joya del Nilo", el film protagonizado por Kathleen Turner y Michael Douglas) y "La Abadía del Crimen" (rememorando las vicisitudes de Sean Connery en "El Nombre de la Rosa").

En cuanto los programadores españoles puedan inspirarse en temáticas de este tipo, como Rafa Gómez con su extraordinario "Gremlins 2", el software hispano tomará nuevos rumbos, sin duda, más excitantes.

Mónica Sanchez

CORREO MSX

Por Angeles Palacio



1. ¿Es cierto que se prepara un módulo que convierte al sistema MSX los cartuchos de la cónsola "Nintendo"?

2. En el número 71 no publicasteis un programa que debería haber aparecido en el artículo "Pantallas de gran longitud". ¿Lo haréis en un futuro?

3. Al escribir a Robin von Hoegen para pedir algo; ¿Hay que incluir en el precio que se especifique, los gastos de envío?, ¿Son válidos los precios que aparecen en el catálogo de T & E Soft del "Hydlide 3"?

Javier Miranda Martínez (Madrid)

Ya que en tu carta, las preguntas son numeradas, te las contestaré siguiendo el mismo orden.

1. Las últimas noticias que hemos recibido sobre el discutido tema del cartucho conversor de "Nintendo", es que los planes sobre su comercialización han sido congelados. Lo que sí es verdad, es que va a ser editado un módulo de estas características en el Japón... ¡Pero para PC!

2. Es cierto que en nuestro número 71 se deslizó el error que mencionas. Muchos han sido los amigos que nos lo han recalcado con insistencia; pero lo malo es que el programa original ha sido destruido por accidente, y es muy difícil que pueda ser publicado.

3. Evidentemente, los gastos han de ser incluidos en yens. En cuanto a los precios que vienen incluidos en el catálogo de T & E Soft, es probable que hayan sido alterados. Pero confírmalo a través de Robin.

Podríais facilitarme el nombre de alguna tienda de Barcelona (preferentemente en Sants), donde poder encontrar cartuchos de MSX1 ("Penguin Adventure", "Maze of Galious", "Nemesis III", "Golvellius", "F1 Spirit", "Fantasm Soldier", "Ninja Kun"...)?

Oriol Otero Torrent (Barcelona)

Hoy por hoy, en Barcelona, existen algunas pequeñas tiendas de minoristas que, en su día, se hicieron con un importante número de cartuchos para MSX. Se encuentran desperdigadas por todo Barcelona, con lo que es difícil recomendarte a uno en concreto.

Lo que sí puedo hacer es darte la dirección de una tienda de reciente inauguración en Barcelona, que dispone de varios de estos cartuchos. Se trata de CANADIAN, en la Avda. Mistral 25-27, 08015 Barcelona.

El otro día, leyendo la revista "Micromanía", encontré, en la sección "Maníacos del calabozo", un párrafo en el que se decía que escribiendo a vuestra dirección, podría obtener juegos de R.P.G. para MSX. Desde que aparecieron estos programas, he estado buscando alguno que estuviera disponible para la norma japonesa, particularmente los relacionados con el universo de Tolkien. ¿Podríais facilitarme la lista de precios?

Aprovecho la ocasión para preguntaros el motivo por el que actualmente no se realizan conversiones en MSX. En la misma revista que os he mencionado anteriormente, de los 10 juegos que se recomendaban, tan solo uno estaba disponible para MSX.

José Rodríguez Navarro (Albacete)

Esta carta no es más que una pequeña muestra de las muchas que hemos recibido hablándonos sobre el artículo aparecido en esa revista grande, grande, grande. La verdad es que no acabamos de comprender como han podido publicar la noticia, puesto que nuestra revista no comercializa habitualmente juegos de R.P.G. El problema está en que muchos aficionados al tema están ilusionados con su teórica tabla de salvación, y decepcionarles es algo que lamentamos profundamente.

Eso sí, nuestra revista la podrán usar como referencia para adquirir juegos japoneses, puesto que lo que sí es cierto es que en el Coleccionable, muchos de los programas comentados pertenecen a este género.

Por otra parte, la segunda cuestión que planteas en tu carta es aún más escandalosa. La lista que mencionas no suele corresponderse a la realidad, puesto que siempre se olvidan de, como mínimo, un par de juegos que sí están disponibles para el estándar. Y como ejemplo, aunque creo que no han aparecido en la lista, de dos juegos que han sido comentados en esa revista, "The Light Corridor" y "North & South", nunca se ha dicho que han aparecido para MSX, aunque ha sido así, como habrás tenido ocasión de comprobar si

adquieres MSX Club habitualmente.

He podido entrever en vuestra revista, durante estos últimos meses, que no encontráis temas interesantes e innovadores que tratar en vuestras páginas, probablemente por la falta de software y hardware novedoso que padecemos en nuestro país, o por la merma de usuarios. Eso se desprende de la creación de "Tiempos MSX". La verdad, creo que es una lástima desperdiciar dos páginas de vuestras revista en tratar sobre programas obsoletos, existiendo tema interesantísimos que creo nunca habéis tocado o lo habéis hecho superficialmente.

Me refiero a cuestiones como el código máquina, a que podríais dedicar una sección donde se explicara desde el principio, lentamente, con muchos ejemplos cortos y de forma sencilla, su programación. Ya sé que con anterioridad habéis confeccionado artículos de estas características, pero han sido demasiado complicados para los usuarios comunes.

Otro tema muy interesante son las rutinas BIOS, las variables RAM y ROM del sistema. Aunque han sido publicadas en varias ocasiones estas tablas, nunca son completas. Así, hay posiciones como la &H144, por ejemplo, de las que no hay forma de averiguar su utilidad, ni sabemos qué es lo que hay tras la dirección &HFD9A. Desconocemos como poner en marcha la unidad de disco desde código máquina... y un sin fin de cosas más. Para descubrirlas, no tenemos más remedio que adquirir el libro "MSX2 Technical Reference Manual", un complicado libro, en inglés, a un precio aproximado de 19.000 pesetas.

Otro planteamiento atractivo sería sobre hardware; como construir nuestros cables de conexión, como conectar nuestros ordenadores a aparatos-robot, que encienda y apagué las luces, que controle la calefacción...

Espero que mis propuestas sean de vuestro interés y que creáis, como yo, que pueden enriquecer la publicación.

Miguel Morales Salvador (Almería)

En primer lugar, tengo que decirte que tu carta contiene muchos puntos que hacen entrever que eres una persona muy inquieta y preocupada por nuestra revista, lo cual te agradecemos muchísimo. Pero vayamos al grano; la sección "Tiempos MSX" no ha sido creada para ocupar dos páginas de revista que no sabíamos cómo llenar, sino para dar una panorámica de lo que ha sido la historia del software en MSX, lo cual creemos que es fundamental para la comprensión global del sistema. Por otra parte, tienes que tener en cuenta que aún son muchos (aunque no lo parezca, la mayoría), los usuarios que poseen ordenadores de la primera generación, con lo que les estamos descubriendo unos juegos que siguen siendo interesantes, pues fueron desarrollados específicamente para esos modelos.

¡Si supieras los problemas que tenemos para poder incluir todo el material del que disponemos en cada número! El problema que tenemos realmente es exactamente inverso al que tu apuntas.

Por otro lado, aunque bien es cierto que muchos usuarios no son profundos conocedores del código máquina del MSX, han sido publicadas en esta revista largas series de artículos sobre el tema y no precisamente de difícil comprensión, a nuestro juicio. Con todo, la sección "Lenguajes MSX" está llevando a cabo una labor divulgativa, consecuente con la que se hizo en su día con el código máquina.

Finalmente, tu propuesta sobre el hardware es francamente curiosa, y los temas a los que haces mención son muy novedosos, pero los tiempos de la robótica en MSX acabaron cuando Spectravideo decidió cancelar la producción de sus brazos-robot.

Además, las instalaciones que apuntas no ocuparían un artículo, sino tres revistas enteras.

1. ¿Cómo se obtienen los pokes (vidas infinitas, energía infinita...) de un juego? ¿Existe algún programa que los descubra por sí sólo?

2. Cuando termino el nivel 51 del videojuego "Xybots", el ordenador me devuelve a la primera fase. ¿No tiene final? ¿Ocurre lo mismo con "Mad Mix Game"?

3. ¿Probáis todos los trucos y pokes que publicáis en la sección dedicada a ellos?

José Luis Vich Campos (Baleares)

1. Normalmente, la investigación se realiza partiendo del código fuente del programa; es decir, desensamblándolo. Se trata de una operación más o menos complicada, aunque, como habrás visto, son muchos los usuarios que dominan el proceso a la perfección.

2. "Xybots" no tiene final, es cierto. Al llegar al último nivel, se nos devuelve al primero, aunque la dificultad se ve mínimamente aumentada. El caso de "Mad Mix Game" es idéntico.

3. Procuramos probar todos los que publicamos; el problema estriba, fundamentalmente, en que ocasionalmente pueden producirse fastidiosos errores de impresión que posteriormente son muy difíciles de rastrear.



TRUCOS Y POKES

Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:
Sección: **Trucos y Pokes**
Portolá 10-12 bajos

MANUEL VELA RODRIGUEZ
(MURCIA)
CAPITAN TRUENO, WAR IN MIDDLE EARTH

—"Capitán Trueno": En el primer túnel de ratas, existe un pasadizo bloqueado a la izquierda, desde el cual puede distinguirse la pantalla de la espada mágica.

Permitid que os baje un poco la energía hasta llegar a 9, y colocaros al margen de la escena de acción principal, con lo que la rata os tocará.

Una vez hecho esto, camina hacia la izquierda y al morir aparecerás junto a la espada. Cógela con el Capitán y sigue la aventura.

—"War in Middle Earth": Para tener más posibilidades de ganar, debes ahorrar ejércitos, uniéndolos todos en Minas Tirith, donde se minimizan mucho tus bajas. Luego, haz bajar las tropas del Norte, incluido las de Frodo, y reúnelas con las demás. Estarás en condiciones de lanzar el ataque final y llegar al Orodruin con el anillo.

CARLOS LOPEZ FEIJOO
(PONTEVEDRA)
CYBERBIG

Estas son las pistas que necesitas para llegar al final de este juego de Animagic:

Pulsa la tecla que hayas elegido para <PAUSA> y aparecerán los marcadores del programa. Si durante este espacio de tiempo, presionas la tecla <3>, tendrás 25 vidas y el coche a tu disposición.

A su vez, pulsando <5>, habrás recogido todos los discos del juego, mientras que si lo hacemos con el <4>, al pasar la fase, podrás observar el enigmático final.

Atención; si pulsas el <5> antes del <4>, el monstruo te devorará.

JOSE LUIS VICH CAMPOS
(BALEARES)
RESCATE EN EL GOLFO, NARCO POLICE

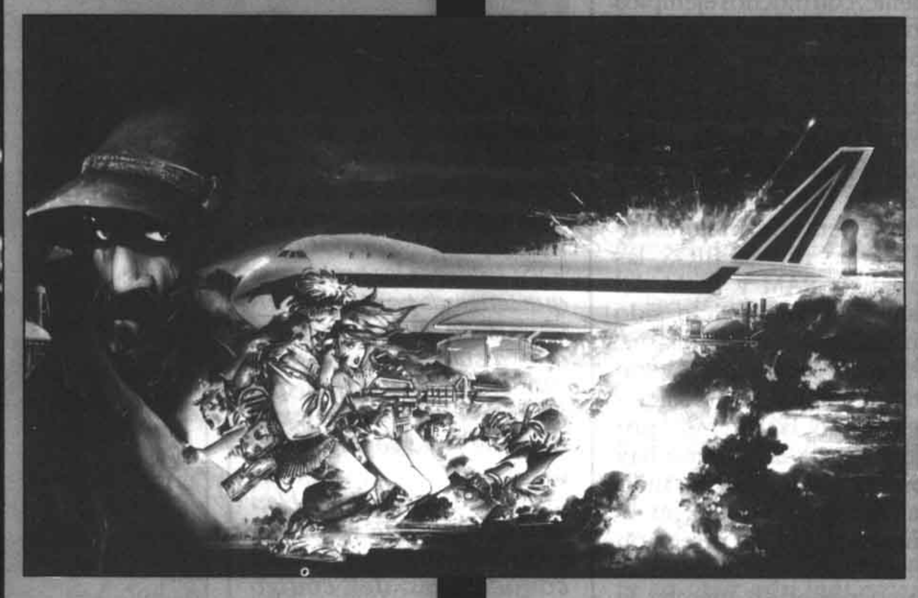
—"Rescate en el Golfo": en este juego de Opera, la clave de la segunda carga es JAQUEMATE. Por otro lado, para acabar con el supervillano del final de la primera fase, haréis lo siguiente; cuando juguemos, procuraremos hacer el máximo de puntos posibles (para así obtener muchas vidas). Cuando lleguemos al final de la primera fase, nos pondremos lo más cerca posible del margen izquierdo de la pantalla, pero orientando al personaje hacia la derecha. Aparecerá un tremendo gigante que nos golpeará insistentemente.

Justo entonces, presionaremos la tecla correspondiente a <DERECHA>, además de <FIRE>, y le asestaremos un buen golpe en la mandíbula. Son necesarios 13 o 14 golpes para eliminarle.

—"Narco Police": si en la armería ponemos, por ejemplo, todos los botiquines en el grupo 2 6 3 (nunca el 1) llegaremos al nivel 2 con al menos dos grupos (el 1 y el que tenga todos los botiquines). Cuando en el nivel 1 aparezca el mensaje "Exit to next level", teniendo a esos dos grupos en posición de pasar al nivel 2, escogeremos al grupo que tiene todos los botiquines y teclearemos "Go"

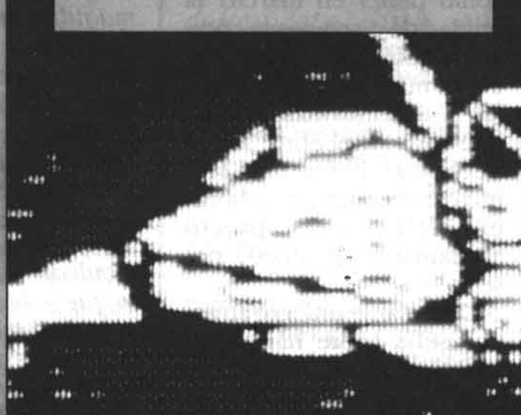
Al terminar la carga, el grupo 1 tendrá la misma cantidad del botiquín del otro grupo, sin tener que haberlo escogido en la armería y sin acusar su peso.

Por otra parte, si pulsamos <SHIFT> y escribimos la palabra "CONGRA", veremos el final.



RAMON MONTOYA MARTINEZ
(BARCELONA)
TITANIC, SOL NEGRO, ARKOS

Código "Titanic": SUSIE
Código "Sol Negro": 2414520
Código "Arkos": 19378
15720
35098



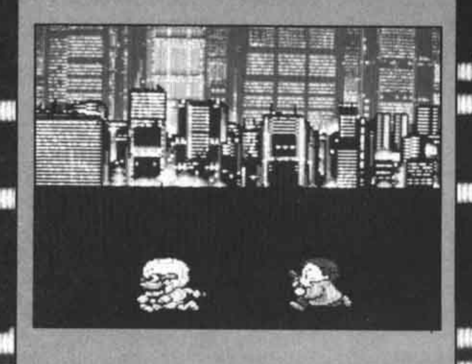
Por Mónica Sánchez

XAVIER VIÑALS AURA
(BARCELONA)
A.M.C.

La clave de la segunda fase es "DAGOBAH". Si en la primera tecleamos "CREEP", obtendremos inmunidad total.

CARLOS REDONNET SANCHEZ
(BARCELONA)
SD SNATCHER

Un punto de interés lo constituye por ejemplo, el que en una de las pantallas, concretamente la llamada QUEEN, encontramos, tras luchar contra unos guardianes, una caja fuerte. Para abrirla, necesitamos una combinación; la correcta es "6 - 4", ya que si la introducimos el suelo se abrirá y llegaremos a otra zona.



EDUARDO NAVARRO CALLEJA
(ALBACETE)
R.A.M.

En las pantallas en las que aparecen soldados al mismo nivel que el personaje que maneja el usuario, permaneceremos en el extremo derecho de la pantalla anterior.Desde esa posición dispararemos. En cuanto avancemos hacia la siguiente pantalla, veremos las balas que habíamos disparado, acabando con los enemigos que anteriormente eran casi infranqueables.

GERMAN RAMIREZ MANTES
(CORDOBA)
ALETERED BEAST, LIVINGSTONE SUPONGO II, NEMESIS II, HEAD OVER HEELS.

—"Altered Beast": Si pulsamos la mayoría de las teclas, automáticamente se cargará el siguiente nivel.
—"Livingstone Supongo II": Pulsando los dos paréntesis simultáneamente, obtendremos vidas infinitas.
—"Nemesis II". Presionando (F1), tras escribir la palabra. "METALION", recibiremos inmunidad, y si tecleamos "NEMESIS" pasaremos de nivel.
—"Head Over Heels": Introduciendo los siguientes pokes antes de cargar el juego, obtendremos notables ventajas.

POKE &HD735,0
POKE &HBC86,0
POKE &H99CB,0



OSCAR CIVIO COBO
(BARCELONA)
PENGUIN ADVENTURE

Para ir de la pantalla 6 a la 9, Dist. 143-141.
De la 9 a la 12, Dist. 333-331
De la 15 a la 18, Dist. 80-78
En la 6, de 310 a 305, hay una tienda para comprar utensilios, y 10 o 5 Kms. más adelante verás un Papá Noël.
En la 12, Dist. 181, encontrarás otro Papá Noël.
Podrás entrar en una tienda por la pantalla 9 a la derecha; Dist. 250 a 340.

RAMON FERNANDEZ VERA
(MURCIA)
DRAGON SLAYER VI (THE LEGEND OF HEROES)



Para pasar la puerta que nos impide el acceso a las cámaras reales del segundo reino, deberemos despojarnos de todas nuestras armas. Luego, entraremos, subiremos las escaleras, nos dirijiremos a la sala del trono y nos enfrentaremos a un enemigo de energá muy elevada.

Es imprescindible hechizarlo con el conjuro que nos da otro personaje en la lápida de la torre. Una vez hatamos acabado con el monstruo, se volverá a escapar, pero habremos liberado otro reino.

A partir de ahí, nos encaminaremos hacia el barco de la misma ciudad, y reiniciaremos el proceso con uno de ellos.

TABLON DE ANUNCIOS

Esta sección es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones normales y sin clasificar totalmente gratuitas. Las características de estos no permiten la inclusión de los mismos con fines de lucro.

Los anuncios que quieran ser clasificados como módulos deberán enviar el texto a publicar con sus características pertinentes, adjuntando en el sobre talón nominativo al portador barrado por un importe de 1.000 ptas. para una sola inserción, indicando esta modalidad en el sobre

VENDO ordenador Sony HB-F9S, 128 K MSX2 + cassette Sony bitcorder SDC-600S + cartuchos (Treasure os USAS y KONTRA) + 200 juegos (30 originales) + joystick + revistas MSX, todo en perfecto estado por solo 55.000 ptas. Telf. (93) 448 03 17. Llamar por las tardes, preguntar por Iván.

COMPRARIA cartuchos IDEA-BASE con instrucciones, o bien fotocopias de las mismas, por no encontrarlo en el mercado. También me interesaría el programa DECODIFICADOR DE RTTY PARA MSX publicado por Elektor por no estar ya comercializado. Escribidme al Apdo. 260 de Ferrol (15480). Moncho.

PYRAMID SOFT CORP. LTD es más que un club, tenemos todo tipo de juegos, aplicaciones, contactos, hardware, influencias... por sólo 25 ptas, no os arrepentiréis. Si estás aburrido del MSX, ponte en contacto con nosotros y te comprarás un MSX más potente. Estamos buscando gente interesada en colaborar con nostros para salvar el MSX. También buscamos un monitor en color compatible con el Sony HB F700S. Razón: Pyramid soft, Florenci Vives 2, 8-1, 43002 Tarragona. Telf. (977) 22-66-38.

VENDO ordenador MSX HB-20P, con cassette, más de 100 juegos y tres cartuchos (Elevator Action, Qbert y Flight Simulator) por 20.000 ptas. También vendo unidad de disco 3,5" de doble cara con sistema operativo y CP/M, más tres discos con juegos, por falta de uso, por 38.000 ptas. También vendo todo junto por 55.000 ptas. Vendo revistas MSX CLUB a 200 ptas. cada una y Micromanía a 100 cada una. Llamar al (96) 384 82 39 y preguntar por Alejandro.

• **BUSCO** el juego The Hunt for Red October, que apareció hace tiempo para MSX, así como "Operation Wolf" (solo en disco). También busco las instrucciones de Final Countdown (o al menos una explicación de como jugar) y las de Synthesaurus II. Lo que tengáis, lo compro o lo cambio. Fco. Fernández Rivero. Apdo. 1137. 29080 Málaga.

¡SUPER OFERTA! Vendo juegos MSX originales como Out Run, Chase H.Q., Continental Circus, Viaje al Centro de la Tierra, etc. al precio excepcional de 16.000 ptas. Llamar a Josep a partir de las 9 de la noche. Telf (93) 555 45 16. Alella (Barcelona).

• **COMPRO** MSX2 o MSX2+ con unidad de disco incorporada o no. Con programas y juegos para MSX2 y otros accesorios. Interesados escribir a Ilu Bueno López. C/Goya 79, 1-C. Sabadell (BARCELONA).

• **VENDO** MSX1 Phillips VG-8020, con cables, manuales, cassette especial de lectura y más de 100 programas, o cambio por unidad de disco en buen estado. Telf. (976) 2507 84. José Ramón Mayon. C/Tenerife - 6, 50007 Zaragoza.

CAMBIO los siguientes juegos originales: Double Dragon, Pacmania, Legend, Meganova, Yie ar Kung Fu (cartucho), Jack the Nipper, Duck Out, Tiburón y Fernando Martín Basket Master, por los también originales: Livinstone II, Double Dragon II, Altered Beast, Athletic Land, Autocrash, Tetris, Toobin, Humphrey, Penguin Adventure y Knightmare 1, 2 ó 3. También me interesan otros originales. Llamar al (93) 593 62 74. Preguntar por Daniel Pérez.

BUSCO los siguientes cartuchos originales para MSX1: Parodius, King Kong 2 (Konami), Hydlide1 y Laydock (T&E Soft).También compro los siguientes libros: Le livre de MSX" (de Daniel Martín, publicado en Francia por PSI) y "Código Máquina (Z80)" (de Data Becker) o "La programación del microprocesador Z80" (2 tomos, Ed. Marcombo). Llamar o escribir a Javier Miranda Martínez. C/Cartagena, 70, piso 1-C28028 Madrid. Telf. (91) 256 83 78.

CAMBIO el siguiente conjunto por unidad de discos de 3,5" para un HB-F9S: consola SEGA con juego ALEX KIDD, 2 joysticks, nueva, sin uso (tocada en sorteo) y con embalaje original; 2 cartuchos MSX (Rastan Saga y Salamander) y 20 juegos en cinta (por supuesto, originales): La Espada Sagrada, Arkanoid, Mad Mix Game, Mortadelo y Filemón II, Dustin... Llámame al (958_ 12 77 42, Agustín, Granada capital.

VENDO ordenador MSX2 Sony HB-F9S con cartucho Vampire Killer, por cambio a un MSX2+. por 25.000 ptas. negociables. Llamar mañanas al teléfono (93) 397 77 94.

VENDO ordenador MSX2, Sony HB-F700S con unidad de disco incorporada, monitor de fósforo verde, ratón y anuales. Precio interesante. Llamar al (94) 433 81 01.

VENDO calculadora científica CASIO FX-750P programable en basic, de 8 K de memoria ampliable a 16 K en cada Slot de memoria, (ideal para estudiantes de Ciencias en la Universidad) seminueva con libro de programación intacto. Precio de risa: 15.000 ptas. Interesados llamar sábados por la mañana al (93) 593 53 45. Preguntad por Luis. Zona del Vallés.

VENDO cartucho Knightmare III (Shalom), sin estrenar, por 5.000 ptas. Llamar a Vicente Espada. Telf. (93) 593 53 45. Mollet.

VENDO ordenador MSX F-200 Goldstar por 20.000 ptas., a quen me lo compre le regalaré un joystick, más de 30 juegos, cartucho Fantasm Soldier, más de 4 revistas (MSX CLUB, MICROMANIAMEGAOCIO, AMIGA WORLD) libros de manuales (originales y traducidos), libro de MSX basic y cables, o también lo cambio por ordenador de 16 bits. Reembolso. C/Mendilauata 17, bajo B. Zarauz 28800 Guipúzcoa.

SE VENDE ordenador HBK-30 (controlador unidad diskettes) por 7.000 ptas. INterface HBI-232 (RS232X de Sony) por 8.000 ptas. Modem de a norma V-23 con software para redes Ibertex (para PC con slots de 8 bits) por 10.000 ptas. También vendo cnatidad de cartuchos, tanto de juegos como de utilidades. Todos los precios son muy negociables. Interesados llamar al teléfono de Barcelona (93) 439 44 48 de 18.00 a 19.00 laborables o dejar encargo en el contestador automático. Me llamo Jason Eames. Dirección: Casanova, 155 1-1. 08036 Barna. A LA MAMA DE JASON. Sentimos no haber publicado el anuncio de su hijo en otros números, pero la verdad que nunca recibimos el texto con anterioridad a su atento fax.

VENDO los siguientes originales importados, recientemente aparecidos en Japón: Barunba (Namco), Fray-Xak Epilogue (Micro Cabin), Emerald Dragon (Glodia), Palamedes (Hot/B), Columns (Telenet). Todos ellos para MSX2/MSX2+. Precio: 6.500 ptas. c/u. Francisco Jesús Martos. C/ Héctor Villalobos, 5 5º A 29014 (Málaga). Telf. (952) 25-94-70. CP2.

TROCO dicas, pokes, informações, programas, etc. para MSX1, MSX2, MSX2+ e, futuramente, de MSX Turbo R. Eu gostaría tambén de recibir mais informaçoes a respeito do MSX Turbo R. Escrever para: Edison Antonio Pires de Moreas. Rua Emílio Andrelli, 163 -Leme (SP)-CEP 13610-Brasil. CP2.

VENDO lote de más de 25 revistas MSX además de varias encuadernaciones con 5 cada una. Todo ello por 4.000 ptas. Además, lote de 10 juegos originales entre los que se encuentra París-Dakar y Cobras Arc; cartucho Green Beret, y curso MSX basic por vídeo, todo por 7.000 ptas. César Didi Ferrer Algueta, Sabiñánigo (Huesca). CP2.

VENDO ordenador SVI-Spectravideo 728, 64K RAM. Incluyo: manual de instrucciones (MSX BASIC), cassette con cable conector del ordenador, juegos MSX (Arkanoid, Mutan Zone, Rock & Roller...), 21 revistas (MSX Extra, MSX club) y joystick. Todo al precio de 20.000 ptas. antonio Bermúdez. Telf. (981) 32-80-49. Llamar de lunes a jueves a partir de las 8:30. CP2.

CONTACTO con algún chico/a para intercambiar revistas, ma-

pas, pokes, cargadores, trucos, programas y un largo etc... para MSX y PC. Interesados escribir a: Juan de Gardezábal, 3, 4-B Bilbao (Vizcaya).CP2.
VENDO monitor Commodore 1084-Stereo, 14 pulgadas, color. Comprado en Mayo 1990, en perfecto estado, por cambio. 45.000 ptas. Vendo también ordenador Sony Hit-Bit 55 P. Cassette Sony Bit-corder SDC-600S. Ampliación memoria Sony de 16 Kb. 2 juegos Sony en cartucho y varios en cintas. 30.000 ptas. negociables. Llamar al Telf. (982) 55-06-57 o escribir: Francisco Criado Sánchez. C/ As Granxas, 75-3 Izqda. 27861 Vivero (Lugo) CP2.
ME INTERESARIA conseguir sistema operativo MSX-DOS versión 2.10 as´como también editor de textos WORDSTAR para MSX2 en una versión superior a la 3.0 y que acepte la tecla "ñ", así como las tildes y caracteres gráficos. Puedo intercambiar por otros programas de gestión. Julio Guerrero. Telf. (96) 224-31-29. A partir de las 21 h. en adelante. CP2.
VENDO los siguientes cartuchos: Nemesis 2 (3000), Salamander (2500), Maze of Galious (2500), King's Valley II (4000). O los cambio por FM Pac o F1 Spirit o Parodius. Telf. (93) 652-30-84. Preguntar por Juan Antonio. C/ Baixada Tarres, 10, 1º 2ª Sant Boi (Barcelona). CP.08830. CP2.
COMPRO ordenador MSX2, a ser posible uno de los siguientes modelos: Phillips NMS*8245 o cualquier otro con unidad de 720 Kb. o Phillip NMS*8250 doble densidad y doble cara. Pagaría hasta 45.000 ptas. Me interesaría el buen estado del mismo... interesados escribid lo antes posible a: José Ramón Manzano. C/ Part. Illetas, 8 3º 3ª Ibiza 07800 (Baleares). CP2.
VENDO Sony FD700D MSX2, 256 K RAM, 128 VRAM, 2DD. Con impresora + monitor + cartucho MIDI (music module + creator) + ratón+ muchos programas +guitarra eléctrica+libros + revistas. José Luís García Muñoz. C/ José Garrido, 14, 3A Telf. 472-53-82. 28019 (Madrid). CP2.
VENDO monitor fósforo verde DYNADATA DM120MR, con toma para audiovídeo, alta definición. Admite sin problemas tanto sistema europeo PAL (50 Hz) como japonés NTSC (60 Hz), lo que lo convierte en idóneo para MSX de cualquier generación. Muy barato. Llámame y hablaremos. Tel. (948) 85-02-51. CP2.
VENDO monitor color 14", Commodore 1084 stereo vídeo compuesto, ttl digital, ttl analógico. Poco uso 45.000 ptas. Mi dirección es: Juan Luis Vicente Vicente. Telf. (923) 23-52-93. Salamanca. CP2.
VENDO ordenador HB20P (Sony), con 80 K RAM y 32 K ROM con todos sus accesorios, cables, etc. Con él regalaría varias revistas del sistema con juegos en cinta y el cartucho R-Type, todo ello por 20.000 ptas. negociables. Llamar a José Luis Doneto Otero C/ Oleoducto, 19, 3 Izq. C.P. 13009 La Coruña. telf. (971) 10-02-06. CP2.
VENDO unidad de disco HBD-30 W y el cable interface HBK 30 de conexión con su correspondiente manual de instrucciones, más dos diskettes de 3.5" y doble cara. Precio alrededor de las 40.000 ptas. Rafael Cobaleda Romero. Avenida de Llanes, 2 7B, Sevilla. Telf. (95) 443-14-91. CP2.
VENDO ordenador MSX Sanyo MPC-200, por 25.000 ptas., regalo 50 juegos y 1 cartucho, los juegos son originales y también vendo un cassette Tecsonic por 2.000 ptas., los interesados pueden llamar a partir de las 20 horas al telef. 83-08-79 y preguntar por Jesús o escribir a C/ Fco. Flores, 2 Edif. Flores 1C 2 Esc. 30100 Espinardo (Murcia). CP2.
CONTACTO con usuarios de MSX1 y MSX2 para intercambio de programas y juegoas en cinta y disco, información, trucos, pokes, etc... interesados escribir a Vicente López Campo. C/ Virgen de las Nieves, 8 C.P. 12530 Burriana (Castellón). CP1.
COMPRO cualquier cartucho de Konami que posea sonido SCC. Enviar ofertas a José Enrique. Aptdo. de Correos, 4325. C.P. 30080 Murcia. Telf. (968) 26-68-81. CP2.
VENDO juegos originales de MSX en cassette, a 1000 ptas. cada uno. Llamar fines de semana al tel. (93) 562-13-34. Preguntar por Carlo Montalva. CP2.
VENDO ordenador phillips VG-8235+monitor fósforo verde+impresora Phillips NMS 1431+100 de los mejores programas de utilidades y juegos+45 revistas del sistema+3 libros MSX, todo por 75.000 ptas. Interesados llamar al (993) 347-85-48 de 7 a 9 de la tarde, preguntar por Antonio. CP2.

MINI PROGRAMAS

Especial para nuevos usuarios. Para que ningún lector quede al margen te proponemos esta sección. Participa con tu pequeño programa de gráficos, sonido, juego o truco.

PUNTOS

1.º Los programas se remitirán grabados en cassettes debidamente protegidas, bien con papel de plata u otros medios.
2º No se admiten programas plagiados o editados por otras publicaciones.
3º Las mejoras a los programas se considerarán una aportación al mismo, con el mismo derecho a publicación.
4º MSX CLUB se reserva el derecho de abonar premios en metálico o su equivalente en software, aunque como defecto se tomarán como aportaciones a la revista.
5º Los programas remitidos no se devolverán, salvo raras excepciones.
6º Al no tratarse de un concurso se especifica que éste no tiene nada que ver con el actual concurso de programas.
7º El Departamento de Programación hará una selección de los mini-programas a publicar.

Por David Estapé Izquierdo

F3D. BAS

El objetivo de este programa es la representación gráfica de funciones en tres dimensiones en el plano del papel (sistema bidimensional).

No es mi intención ahora el describir el algoritmo utilizado, debido a su extensión, pero para los curiosos y/o expertos en el tema diré que se trata de la perspectiva axonométrica ortogonal. Una vez se ha proyectado el punto en cuestión, se comprueba si se trata de un punto visto u oculto, y en el primero de los casos se representa.

El primer paso, como es lógico, será introducir la función a representar. Esto lo haremos antes de correr el programa, y sobre la línea 140, que está marcada para su fácil localización. Por ejemplo:

$Z=-(x^2+y^2)$

en la línea 140 escribiremos:

140 DEFFNZ (X,Y)= - (X^2+Y^2)

Una vez introducida la función, ejecutaremos el programa. Lo primero que se nos pedirá serán dos ángulos: alfa y beta. Para comprender su significado es importante fijarse en la figura 1. Como puede verse, se trata de los ángulos que forman los ejes X e Y del espacio tridimensional con el eje X del plano del papel. En función de los valores de estos ángulos, giraremos la figura a derecha o a izquierda. También podremos subir o bajar nuestro punto de visión, pero lo mejor que podéis hacer, para no complicar demasiado las cosas, es experimentar con ellos.

Los valores de estos ángulos están comprendidos entre -90 y 90 grados. Dos buenos consejos para su elección son: que no sean ni demasiado grandes (cerca de 90 o -90) ni demasiado pequeños (cerca de 0), y de un mismo orden de magnitud. Siguiendo nuestro ejemplo, podemos elegir 40 y 20 grados respectivamente.

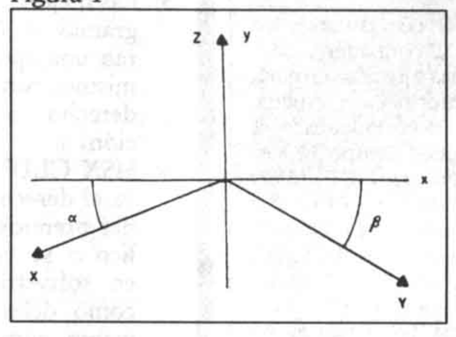
El siguiente y último paso será introducir un rango aproximado de las variables X e Y en el que se quiera la representación de la función. Es decir, daremos un valor mínimo y otro máximo de X y de Y. Es aconsejable que no se intente representar grandes zonas, y nos limitemos al área más significativa de la función. Para nuestro ejemplo, representaremos la figura entre los valores: $-2<X<2$ y $-2<Y<2$.

A partir de este instante, el programa se encarga de toda la elaboración del dibujo. Él mismo proporciona las dimensiones de este para que quepan en pantalla, por lo que la figura final no será una imagen correcta de la función, pero sí una buena aproximación.

El tiempo empleado en la realización de la figura depende ámpliamente de la función a representar. Ese será del orden de 1 minuto para funciones sencillas y de varios (hasta 3 ó 4) para funciones más complejas que contengan, por ejemplo, funciones trigonométricas.

Los poseedores de un MSX-2 con una capacidad gráfica mayor, pueden intentar modificar la variable IR que aparece en la línea 310 del programa. Esta es proporcional al tupido de la malla con la que se elabora la figura. Si cambian el modo de pantalla (línea 510) a otra de mayor resolución pueden aumentar este valor. La representación final ganará en calidad, pero el tiempo requerido aumentará considerablemente.

Figura 1



Al mismo tiempo, tenéis que modificar la línea 440 del programa, donde se define la resolución (IA) y vertical (IO) del modo gráfico en uso.

Si queréis hacer un volcado de la figura en la impresora, o almacenarla en un fichero, sólo tenéis que añadir antes de la línea 640 la llamada a la rutina correspondiente.

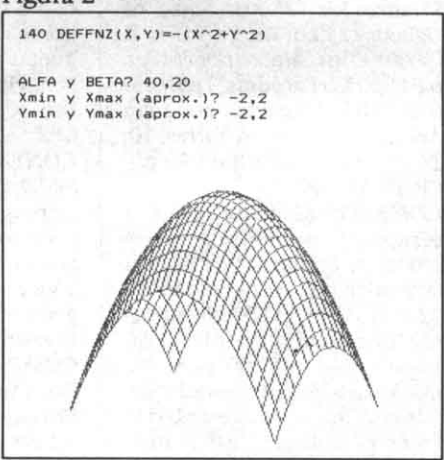
Finalmente, os doy una pequeña lista de funciones para que empecéis a trabajar y experimentéis con este interesante programa:

$Z=x^2-y^2$

$Z=EXP(-x^2-y^2)=EXP(-x^2-(y-2)^2)$

$Z=SIN(x^2+y^2)/(x^2+y^2)$

Figura 2



F3D. BAS PROGRAMA

```
70 CLS:COLOR15,4,4:KEYOFF
80 DEFINTH-N:DEFSNGA-G,O-Z
90
100 '***************
110 '*** FUNCION ***
120 '***************
130
140 DEFFNZ(X,Y)=-(X^2+Y^2)
150
160 INPUT"ALFA y BETA";A,B
170 A=A*3.14159/180!:B=B*3.14159/180!
180 P1=COS(A)*COS(A):P2=COS(B)*COS(B):
P3=COS(A)*SIN(A):P4=COS(B)*SIN(B)
190 INPUT"Xmin y Xmax (aprox.)";XI,XA
200 INPUT"Ymin y Ymax (aprox.)";YI,YA
```

```
210 A=(YA-YI)*P2:B=(XA-XI)*P1
220 IFA=BTHENC=1:GOTO270
230 IFA>BTHENC=A/B:IFC-INT(C)>.5THENA=B*INT(C+.5)ELSEB=A/INT(C+.5)
240 IFB>ATHENC=B/A:IFC-INT(C)>.5THENB=A*INT(C+.5)ELSEA=B/INT(C+.5)
250 XA=(XA+XI+B/P1)/2:XI=(XA-(B/P1))
260 YA=(YA+YI+A/P2)/2:YI=(YA-(A/P2))
270 XI=XI*1.001:YI=YI*1.001
280 '
290 '*** DEF. VAR. IR ***
300 '
310 IR=48:C=INT(C+1.5):IR=INT(IR/C+.5)*C
320 CX=-(A+B)/(IR*P1):CY=-(A+B)/(IR*P2)
330 NX=INT((XI-XA)/CX+.5):NY=IR-NX
340 DIMO(NX,NY),HL(1,IR),LA(IR),ML(NY),MH(NY)
350 OA=FNZ(XA,YA)-Y*P4-X*P3:OI=OA
360 I=0:FORX=XATOXISTEPCX
370 J=0:FORY=YATOYISTEPCY
380 O(I,J)=FNZ(X,Y)-Y*P4-X*P3
390 IFO(I,J)>OATHENOA=O(I,J)ELSEIFO(I,J)<OITHENOI=O(I,J)
400 J=J+1:NEXT:I=I+1:NEXT
410 '
420 '*** DEF. VAR. SCREEN 2 ***
430 '
440 IO=191:IA=255
450 HA=INT(IO/IR+.5):PO=IO/(OA-OI)
460 LA(0)=(IA-IO)/2:FORI=1TOIR:LA(I)=LA(I-1)+HA:NEXT
470 FORI=0TONX:FORJ=0TONY:O(I,J)=INT((OA-O(I,J))*PO+.5):NEXT:NEXT
480 '
490 '*** MODO GRAFICO ***
500 '
510 SCREEN2
520 ML(0)=-1:MH(0)=-1:HL(1,NY)=O(0,0):HL(0,NY)=O(0,0):FORJ=1TONY:K=NY-J:HL(1,K)=
O(0,J):HL(0,K)=O(0,J):ML(J)=-1:MH(J)=-1:LINE(LA(K+1),O(0,J-1))-(LA(K),O(0,J)):NE
XT
530 FORI=1TONX:K=NY+I:HL(1,K)=O(I,0):HL(0,K)=O(I,0):LINE(LA(K-1),O(I-1,0))-(LA(K
),O(I,0)):NEXT
540 FORI=1TONX:FORJ=1TONY:K=NY+I-J
550 H=O(I,J)>=HL(1,K):L=O(I,J)<=HL(0,K)
560 IF(H AND MH(J))OR(L AND ML(J))THENLINE(LA(K),O(I,J))-(LA(K-1),O(I-1,J))ELSEI
F(H OR L OR MH(J) OR ML(J))THENGOSUB660
570 IFMH(J) OR ML(J)THENHL(-MH(J),K-1)=O(I-1,J)
580 IF(H AND MH(J-1))OR(L AND ML(J-1))THENLINE(LA(K),O(I,J))-(LA(K+1),O(I,J-1))E
LSEIF(H OR L OR MH(J-1) OR ML(J-1))THENGOSUB700
590 MH(J)=H:ML(J)=L
600 NEXT:NEXT
610 '
620 '*** FIN PROGRAMA ***
630 '
640 GOTO640
650 '
660 A1=HL(-H-MH(J),K)-HL(-H-MH(J),K-1):A2=O(I,J)-O(I-1,J)
670 A1=A1/HA:A2=A2/HA:B1=HL(-H-MH(J),K)-A1*LA(K):B2=O(I,J)-A2*LA(K)
680 LINE(LA(K+MH(J)+ML(J)),O(I+MH(J)+ML(J),J))-(INT((B1-B2)/(A2-A1)+.5),INT((B1*
A2-B2*A1)/(A2-A1)+.5))
690 RETURN
700 A1=HL(-H-MH(J-1),K+1)-HL(-H-MH(J-1),K):A2=O(I,J-1)-O(I,J)
710 A1=A1/HA:A2=A2/HA:B1=HL(-H-MH(J-1),K)-A1*LA(K):B2=O(I,J)-A2*LA(K)
720 LINE(LA(K-MH(J-1)-ML(J-1)),O(I,J+MH(J-1)+ML(J-1)))-(INT((B1-B2)/(A2-A1)+.5),
INT((B1*A2-B2*A1)/(A2-A1)+.5))
730 RETURN
```

Por Jesús M. Montané

(1) THE LIGHT CORRIDOR

INFOGRAMES
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette



Para la mayoría de vosotros, el nombre de Infogrames significa software francés. Y la verdad es que dicha compañía ha conseguido esta imagen a fuerza de programar éxito tras éxito, y de crear juegos destacables incluso para nuestro sistema. Recordemos, por ejemplo, a "Hostages", sorprendente por su desarrollo y por sus gráficos.

En él, debíamos desmantelar un grupo terrorista y rescarar a los rehenes de un gigantesco edificio. Muchas de las características de este juego han sido transferidas a "The Light Corridor" por lo que a las altas cotas de calidad se refiere.

A pesar de tratarse de una conversión casi directa de Spectrum, el programa no deja nada que desear. De hecho, puede encuadrarse dentro de ese reducido círculo de programas que pueden generar un verdadero culto entre los aficionados, cosa que ha sucedido ya en Francia.

¿Qué motiva tanta admiración?. Principalmente, un planteamiento muy simplista, parecido por ello al de otro de los grandes mitos de la programación. "Tetris". Pero no tenemos que amontonar piezas ni operar con piezas geométricas sin más, sino atravesar un complejo laberinto repleto de peligrosas trampas.

INDICE BIT-BIT

(1) THE LIGHT CORRIDOR —INFOGRAMES—
(2) STARBOWLS —ZIGURAT—
(3) MEGAPHOENIX —DINAMIC—
(4) PRINCE OF PERSIA —BRODERBOUND—

Sí; no existe un complejo argumento, ni un objetivo realmente claro. Debemos atravesar un túnel, el corredor de luz al que hace mención el título, manejando una esfera mediante constantes rebotes contra el suelo y la raqueta que movemos mediante el teclado. Aquéllos que conozcan software para otras máquinas de 8 bits, recordarán un enigmático programa llamado "Impossaball", el cual constituye un precedente bastante significativo de la nueva producción de Infogrames.

De buenas a primeras, lo que más sorprende de "The Light Corridor" es su exquisita concepción gráfica. Cabe destacar que se trata de un juego muy complejo en su estructura interna, como corresponde a la cantidad de variaciones que pueden darse en el transcurso de una partida. Por ello, en la mayoría de las ocasiones, los programadores suelen sacrificar la categoría estética de sus obras, pero los del juego que nos ocupa la han cuidado muchísimo.

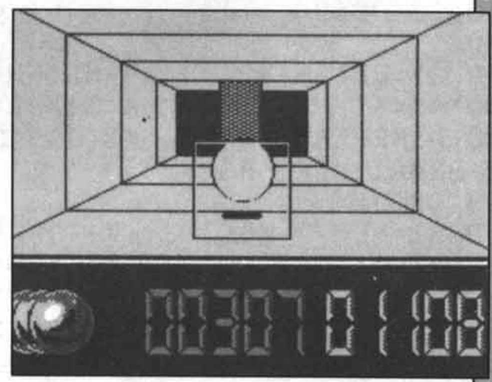
Haciendo uso, únicamente, de formas geométricas, se ha conseguido dotar a "The Light Corridor" de la inquietante atmósfera de "Tron" sin olvidar por ello la velocidad necesaria en un arcade, la cual ha sido preservada a pesar del uso contínuo de scroll.

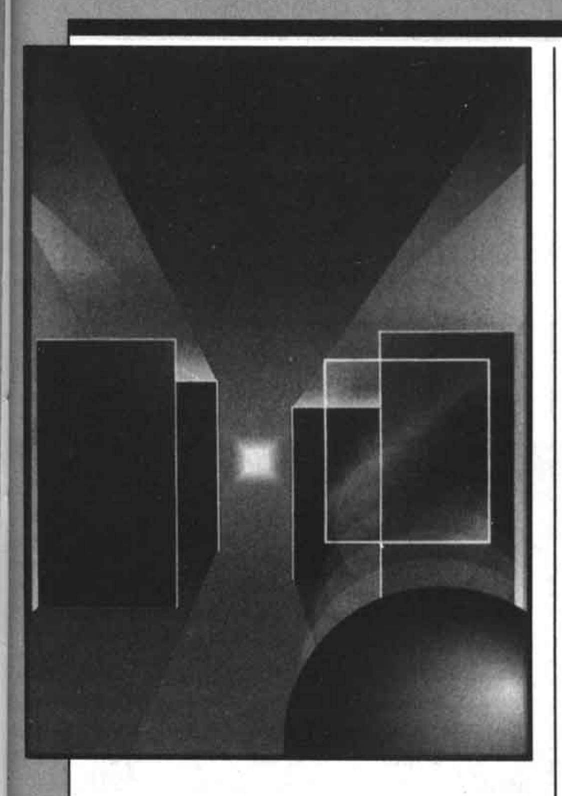
El diseñador del juego, en este caso la persona más importante de cuantas han formado parte del equipo de programación, es Vincent Pourieux. Se trata de alguien totalmente desconocido, que yo sepa jamás habia participado anteriormente en la confección de un juego, lo que resulta doblemente interesante.

De Pourieux proviene la ecléctica dispósición de los elementos en pantalla y la gran variedad de diseños gráficos, distintos para cada nivel a pesar de estar basados todos ellos en la misma premisa conceptual, así como la particular exigencia de que la banda sonora tenga tanta importancia como el juego en sí.

Precisamente, el aspecto sonoro ha sido programado con gran cariño y su conversión al MSX ha sido de lo más afortunada. La melodía principal, que acompaña a los títulos de crédito de la presentación del programa, realmente exquisitos, se asemeja a la de los juegos japoneses; por otra parte, durante la partida, concretamente en el momento en que perdemos una vida, puede escucharse incluso una voz digitalizada con suma claridad.

Todos estos ingrdientes son lo suficientemente atrayentes como para reflexionar momentáneamente en lo que significa el debut de Pourieux, un creativo que parece predestinado al éxito internacional, pero cuya personalidad es similar a la de otros dos diseñadores que ocuparon las páginas de las revistas especializadas en los albores de la informática de videojuegos. Estas dos personas son Peter Cook





y Raffaelle Cecco.

Cook surgió de la nada y su primer programa fue editado por una compañía en aquél tiempo (1984) muy poderosa; CRL. Con ello podemos establecer ya un paralelismo con Pourieux, pues la condición actual de Infogrames es similar a la de CRL en su día. "Tau Ceti", que así fue bautizado el primer juego de Cook, presentó elementos igualmente novedosos. Se trataba de la simulación de un sistema galáctico entero, jalonado de guerras y rencillas internas, que daban a la atmósfera del programa unos tintes de amargura aún nunca superados.

La perspectiva gráfica escogida en esa ocasión fue igualmente tridimensional y subjetiva, al igual que en "The Light Corridor", y los objetos representados también futuristas e intensificados mediante dramáticos sombreados.

La carrera comercial de "Tau Ceti" fue tan deslumbrante (imaginaros; fue distribuido mundialmente), que rápidamente se encomendó a Cook realizar una secuela, que recibió el nombre de "Academy".Se utilizó por vez primera el nombre del creador del programa como elemento publicitario para el lanzamiento del juego, se hicieron todo tipo de preparativos, una intensa campaña de promoción... pero el resultado fue muy distinto al anterior. El programa fue el que "Academy", en realidad, ofrecía poco más que una versión de "Tau Ceti", con elementos muy similares, y tan sólo unas ligeras modificaciones argumentales. Los críticos arremetieron contra el que había sido su principal valuarte, y la reacción del público fue, naturalmente, más fría.

Así pues, y de forma totalmente impensable, a Cook le costó un par de años convencer a los directivos de CRL para que le permitieran editar un nuevo programa, que pasó también muy desapercibido, pero que tenía aspectos de mucho interés.

"Room 10", que así se llamó el juego, era la simulación de un deporte futurista, una especie de squash en el que los participantes de la competición son robots de precisión y en el que la pelota, por sus tremendas dimensiones, ocupa gran parte de la cancha. Pero Cook cayó en desgracia otra vez, los compradores se inclinaron por otra propuesta y los críticos respondieron con una insólita frialdad a un juego que, de hecho, parecía tenerlo todo a su favor.

Y desde entonces, nada más se ha sabido de Cook. Rumores sobre una supuesta reaparición han sido divulgados constantemente, pero el diseñador parece haberse cansado del ambiente informático. ¿Ocurrirá lo mismo con Pourieux?

Raffelle Cecco, por su parte, pasó por una similar evolución, aunque sigue editando juegos a intervalos de seis o catorce meses. Cecco no era más que uno de los muchos programadores de plantilla de Hewson Consultants, otra firma que tuvo muchísima importancia pero casi desarticulada en la actualidad. Pero empezó a ganar protagonismo con un juego llamado "Equinox", cuyas sofisticadas técnicas gráficas pillaron desprevenidos a público y crítica. El éxito fue fulminante e inmediato; incluso los periódicos británicos se hicieron eco de la hazaña lograda por el programador.

Pero Cecco, con los ojos de toda la industria puestos sobre él, optó por unas líneas menos comerciales en sus posteriores producciones, consiguiendo de esta forma una calidad fuera de toda discusión... a costa del progresivo olvido por parte del gran público.

Hoy en día, Cecco se limita a desarrollar juegos dentro de su línea habitual, y explotar ideas ya utilizadas en infinidad de secuelas de lo que fueron sus grandes éxitos.

Me planteo de nuevo la pregunta. ¿Ocurrirá lo mismo con Pourieux? Es muy difícil saberlo con exactitud, puesto que "The Light Corridor" es, efectivamente, una obra fresca y claramente joven; aunque posee también una seriedad formal que hace pensar en la obra madura de un programador con muchos años de trabajo a sus espaldas.

De todas formas, la discreta campaña de publicidad realizada en nuestro país (aunque parezca increíble, me enteré de su existencia al verlo en los escaparates de las tiendas; Erbe no hizo público en la, como se ha dicho ya, limitadísima campaña de promoción, que fuera a estar disponible para MSX), puede ocultar a los ojos del gran público la existencia de una joya como esta.

THE LIGHT CORRIDOR

PRIMERA IMPRESION: Un juego de Infogrames no puede ser malo.

SEGUNDA IMPRESION: Y no lo es.

TERCERA IMPRESION: De hecho, "The Light Corridor" es excelente.

(2) STARBOWLS

ZIGURAT
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette

Starbowls" supone la reaparición en el mercado informático de un equipo de programación de los que podríamos llamar clásicos; Diabolics. Aunque su nombre pueda no resultaros muy familiar, lo cierto es que ha estado detrás de un juego que obtuvo un gran éxito hace varios años, "Nuclear Bowls". Y no solo eso, de algunos de los programadores que formaron parte de Diabolics en sus inicios, surgió luego Topo Soft. Así que imaginaros la de implicaciones que tienen estos programadores con la historia del software español.

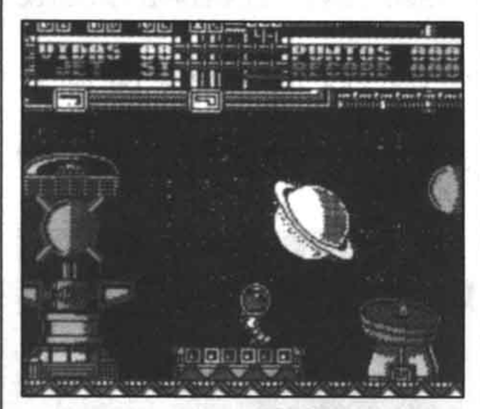
"Nuclear Bowls" fue un juego, en su tiempo, atractivo. Se fraguó como la consecuencia lógica de un periodo en el que los programas de mayor repercusión eran videoaventuras como "Abu Simbel Profanation", el mítico programa de Dinamic.

Así las cosas, "Nuclear Bowls" fue el elegido para inaugurar el nuevo sello de Made in Spain, Zigurat, en el que emprendieron una actividad distribuidora que fue abandonada posteriormente, recayendo en Erbe. Las ventas de este primer juego, que fue lanzado junto a un mucho más elaborado "El Misterio del Nilo", más que satisfactorias, parecían abrir un despejado camino para Diabolics.

Ahora bien, la verdad es que nunca más se supo de este equipo de programación hasta que, recientemente, aparecieron un par de juegos desarro-

llados específicamente para 16 bits bajo su logotipo. Desconozco los motivos que llevaron a los varios años de inactividad por los que pasaron los programadores, pero es de suponer que no fueron precisamente agradables.

Tras la discreta carrera comercial de estos dos productos, la aparición de una secuela de su único éxito es más que comprensible.



Lo curioso es que, ya desde un principio, Zigurat no ha cuidado excesivamente el lanzamiento de "Star Bowls", que ha acabado siendo englobado en el de otros dos; el correcto "Autocrash" y el simpático "Smaily", de tal forma, que el juego de Diabolics acaba por convertirse en la oferta menos atractiva de las tres.

No es de extrañar, de todas formas, el que los miembros de Zigurat no hayan concebido a "Star Bowls" como un producto estrella a pesar del éxito de su predecesor, puesto que se trata de poco más que de la repetición, más bien desafortunada, de los mismos planteamientos de base.

Incluso el objetivo final es el mismo; desactivar el reactor principal de una central nuclear, aunque en esta ocasión no se encuentra en nuestro planeta, sino en una perdida base galáctica.

Por lo tanto, la estructura laberíntica es casi idéntica y los guiños a la primera parte, constantes. Los extraños reactores rojos han sido trasladados a esta secuela íntegramente, así como los absurdos tubos transportadores de utilidad casi nula.

Nuestro astronauta, cuya forma ha cambiado notablemente respecto a la primera parte, deberá recolectar objetos; algunos de ellos le permitirán abrir secciones de varias pantallas de longitud, otros son elementos imprescindibles para llevar la misión a buen término. Pero no todos están a la vista, muchos de ellos han sido situados detrás de otros objetos, aunque eso tampoco complica excesivamente el desarrollo de la acción.

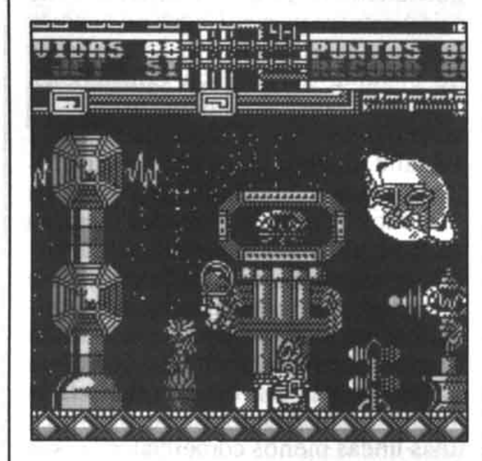
"Starbowls" tiene a su favor la nostalgia de los usuarios por las videoaventuras, hoy en día casi olvidadas por las productoras. La verdad es que pocas veces he sentido tanta simpatía, a priori, por un programa que, una vez cargado, no es más que un refrito de viejos esquemas programado a la antigua usanza.

Lo increíble es que el juego es relativamente entretenido, las trampas no son excesivamente difíciles de superar, y todo ello contribuye a convertir al programa en un pasatiempo agradable.

"Star Bowls" no está mal realizado, todo lo contrario. La velocidad que se le ha imprimido no está del todo mal; se nota que se han empleado muchas horas en la confección del programa... pero uno no puede evitar esbozar más de una sonrisa sarcástica ante los gráficos.

Están formados por elementos totalmente faltos de encanto estético, en muchas ocasiones simples repeticiones de los decorados de la primera parte, aunque el color está bastante bien aplicado.

En definitiva, Diabolics ha demostrado que posee unos envidiables



conocimientos de programación... aunque necesitan urgentemente un buen creativo.

De lo contrario, puede que nunca vuelvan a obtener un éxito como el del entrañable "Nuclear Bowls".

STARBOWLS

PRIMERA IMPRESION: Repetición de los mismos esquemas.

SEGUNDA IMPRESION: Le falta el encanto de la primera parte.

TERCERA IMPRESION: A pesar de todo, está envidiablemente bien programado.

(3) MEGAPHOENIX

DINAMIC
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

Lo que son las cosas. Ni más ni menos que uno de los programas míticos de la historia de los videojuegos, "Phoenix", reaparece en los años 90 con una inusitada fuerza.

Los responsables de tal cosa son los programadores de Dinamic; en esta ocasión se han encargado de la confección del juego personalmente, olvidándose de los miembros del equipo Iron Byte, quienes últimamente habían realizado los lanzamientos de la firma madrileña.

Para aquellos que, como yo, hayan asistido al nacimiento, en su día, de la máquina de salón original, el programa es ya de por sí de interés.

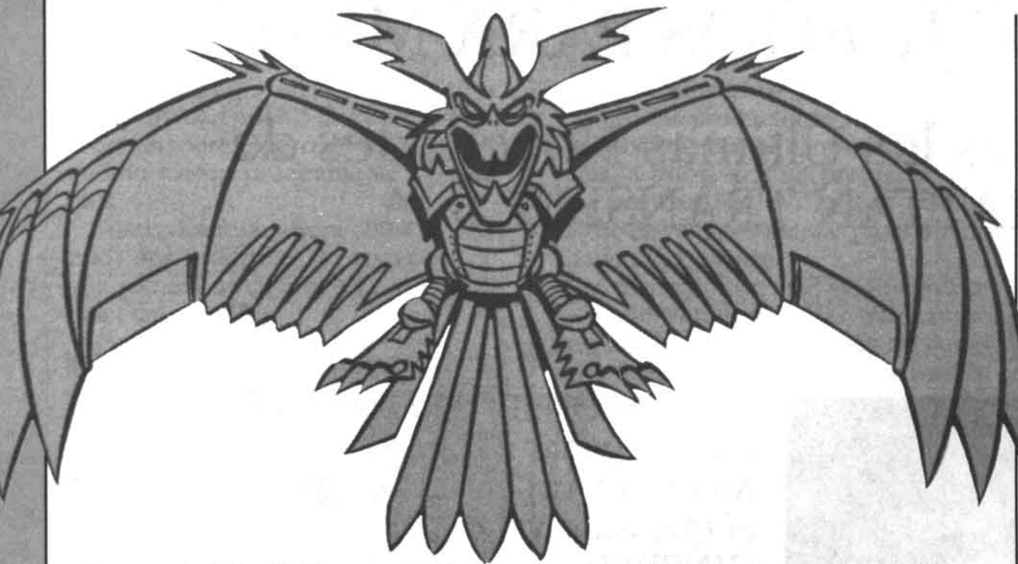
Recordemos, pues, cual era la estructura de este vistoso arcade. Aunque parezca increíble, por aquello de que los mitos no han tenido ningún origen real, los "matamarcianos" nacieron y se hicieron con un lugar de importancia en el mercado informático gracias a "Phoenix". Y es que el juego fue uno de los primeros, junto a "Galaxians", "Moon Cresta", "Asteroids" y "Scramble", que se encargó de popularizar el género, hasta tal punto que los arcades espaciales fueron rápidamente identificados y comparados a partir de "Phoenix".

Así pues, la reaparición del juego, pero incluyendo en su código y su



aspecto visual los adelantos propios de los tiempos que estamos viviendo, es más que una buena noticia.

El "Phoenix" original no tenía complicados argumentos, con lo que en su sosías comparte esta característica. Pero a aprtir de ahí, únicamente ha sido conservado su espíritu y su concepción global de la jugabilidad.

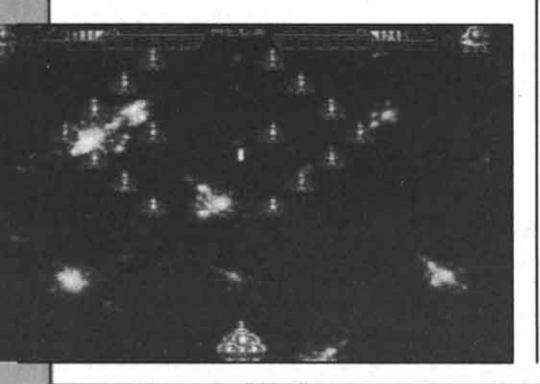


Los recordados (a la par que discretamente odiados) pájaros del juego original, han sido trasladados a esta nueva producción, conservando su aspecto amenazador, así como su grado de peligrosidad.

Si algo se le podía reprochar a "Phoenix", eso era su absoluta carencia de encanto estético, un factor que, como suele ser habitual en los programas de Dinamic, ha sido cuidado notablemente en la nueva producción. Así, las naves enemigas aparecen exquisitamente definidas, plagadas de detalles y su eficacia es más que proverbial.

El movimiento es de una suavidad pocas veces igualada, ni siquiera por los cartuchos nipones, notándose, en general, un atento ojo clínico escrutando la confección del juego mientras estaba siendo programado; discutiendo cawda punto, analizando los pros y los contras de cada problema.

El juego está dividido en seis niveles, o lo que es lo mismo, seis oleadas de enemigos, que son repetidas sucesivamente con el consabido aumento de dificultad. Las dos primeras adoptan el aspecto del más tradicional "Galaxian"; es decir, los cazas enemigos se sitúan en la parte superior de la pantalla, mientras que la nave manejada por el jugador permanece en el extremo inferior.



Los alienígenas van atacando a nuestra nave, siempre en grupos que no superan los cuatro cazas. Nuestra única misión será acabar con ellos haciendo uso de un potente cañón laser, aunque podremos activar también una barrera protectora que nos vuelve inmunes a los ataques enemigos, a la vez que se revela como una mortífera barrera para los agresores.

Pero todo tiene sus inconvenientes, y el hacer uso de este escudo tendrá fatales consecuencias; nuestra nave permanecerá inmóvil mientras esté activado, y además, no podremos hacer uso de él con asiduidad, pues precisa de un cierto tiempo de recarga de energía para funcionar correctamente.

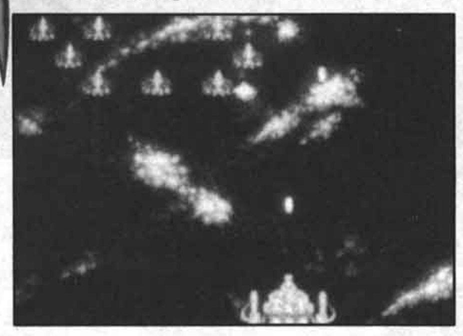
Las dos siguientes fases tienen como protagonistas a enemigos aún más peligrosos; los "killer eggs". Su característica es la de que cambian constantemente de dirección en su avance, con lo que nuestros disparos difícilmente pueden ser orientados cuando la pantalla se llena de estos seres. Por si fuera poco, cuando llegan a una altura determinada, eclosionan, surgiendo de su interior los horribles pájaros a los que antes hacía referencia. Sólo son vulnerables si nuestros disparos llegan a tocar su parte central.

La quinta fase está presidida por la "Megaphoenix" del título, cuya boca constituye su único punto débil. Se trata de una siniestra ave metálica, la cual sobrevuela la pantalla lanzando enormes huevos que estallan y se dividen en dos partes al llegar a la altura de la nave que domina el usuario.

Cuando hayamos acabado con tan peligroso personaje, se nos concederá un nuevo tipo de arma, más sofisticada, que nos ayudará cuando vayamos avanzando en el juego; esta podrá ser un cañón laser lateral, o una munición más potente.

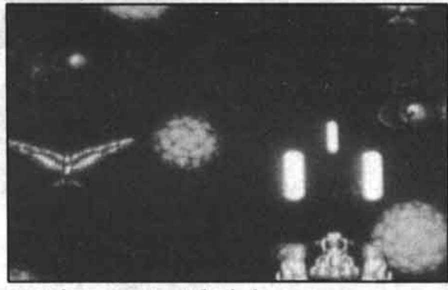
Finalmente, la última escena del ciclo nos enfrenta a la nave insignia de la rebelión intergaláctica, una impresionante estructura metálica bellamente diseñada, que ocupa gran parte de la pantalla. Para protegerla de nuestros ataques, unos veloces pájaros intentarán destruirnos, actuando como futuristas kamikazes.

La única forma de destruirla es disparando insistentemente al centro, justo en el lugar en que emerge la barrera de protección que salvaguarda a una grotesca cabeza, que será nuestro siguiente



objetivo.

De todas las actualizaciones que de los juegos que han originado la industria del videojuego han sido realizadas, "Megaphoenix" es, sin lugar a dudas, la más cuidada. Se nota el extremo cuidado de sus programadores, originado probablemente, además de por el cariño hacia el juego original, por el ansia de conseguir un buen producto Dinamic, algo que hace tiempo que no hemos

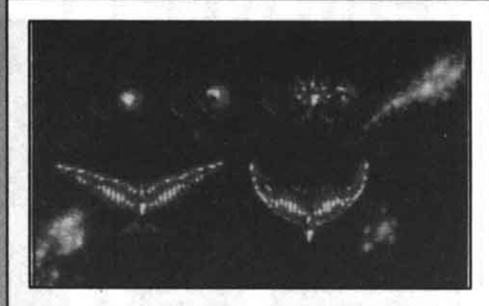


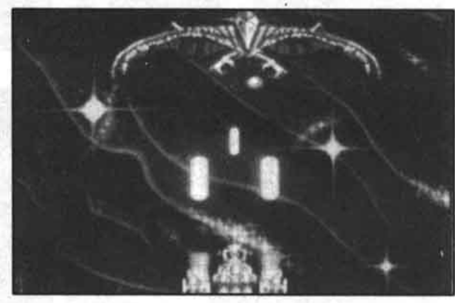
tenido oportunidad de ver.

Y todos sabemos que los sofisticados arcades intergalácticos de Konami son mucho mejores, estructuralmente, que este "Megaphoenix", pero precisamente por su complejidad pueden resultar prohibitivos para un determinado tipo de público.

Comparar a este lanzamiento de Dinamic con, por ejemplo, la saga de "Nemesis", es algo que está fuera de lugar. Tenemos que juzgar cada juego en su entorno, y "Megaphoenix" no puede disponer de las ventajas técnicas que supone el disponer de un cartucho como soporte físico.

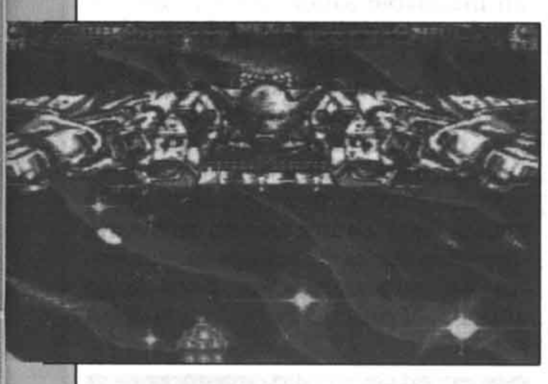
En cuanto el posible usuario/comprador sea capaz de sumir esta desventaja del software en cinta frente





al de cartucho, probablemente pueda empezar a disfrutar de propuestas atractivas, y "Megaphoenix" es una de ellas.

Tomando como referencia de nuevo a los programas japoneses, os expondré un claro ejemplo; la versión producida por Taito de "Galaxians", un juego de similares características a "Megaphoenix" y al que me he referido con anterioridad, era una perfecta réplica del arcade de salón, pero nada más. Por su parte, la producción de Dinamic es una cuidada reconstrucción de la máquina original, haciendo un provechoso uso de la experiencia adquirida por los programadores gracias a los años transcurridos.





Realmente es poco frecuente encontrar en el mercado videojuegos nacionales tan atractivos , y precisamente por eso debemos prestar una especial atencion a "Megaphoenix". Se lo merece, a pesar de no haber sido concebido especialmente para los ordenadores del norma japonesa.

MEGAPHOENIX

PRIMERA IMPRESION: Recuperación de un clásico.

SEGUNDA IMPRESION: ¿Le hará justicia?

TERCERA IMPRESION: Pues sí, es absolutamente im-pres-cin-di-ble.

(4) PRINCE OF PERSIA

BRODERBOUND
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

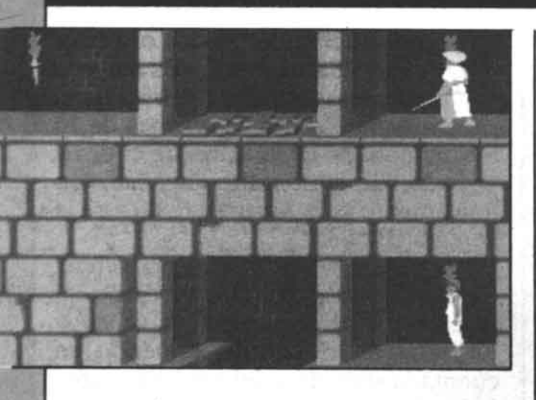
La aparición de "Prince of Persia" para MSX es una de las mayores sorpresas del año. Se trata de un programa que en sus versiones de 16 bits ha copado la atención de crítica y público, habiendo sido comercializado únicamente para Amstrad dentro de la gama de 8 bits.

Por ello, y sabiendo que no se trata de una conversión directa de Spectrum, el programa es algo único y difícilmente irrepetible, teniendo en cuenta la situación del mercado español.

Pero vayamos por parte. La encantadora narración que da paso al juego en sí, es una variación de los tradicionales cuentos de "Las mil y una noches". La hija del Sultán ha sido apresada por el Gran Visir Jaffar y encerrada en la torre más alta del enorme palacio propiedad de su padre, quien lleva tiempo sin abandonar las fronteras del reino, ya casi arrasadas por una larga guerra. Jaffar le ha hecho una proposición a la joven; desposarse con él, para que pueda convertirse en Sultán, o morir.

Y, evidentemente, la única esperanza de la princesa es un atrevido joven

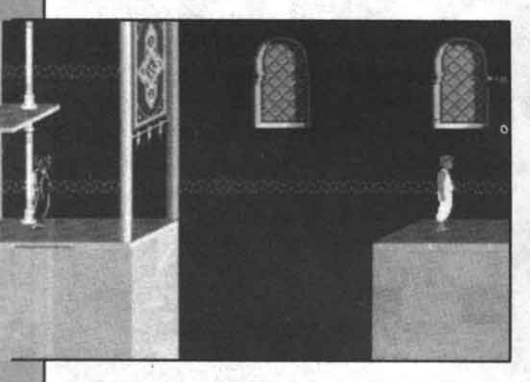


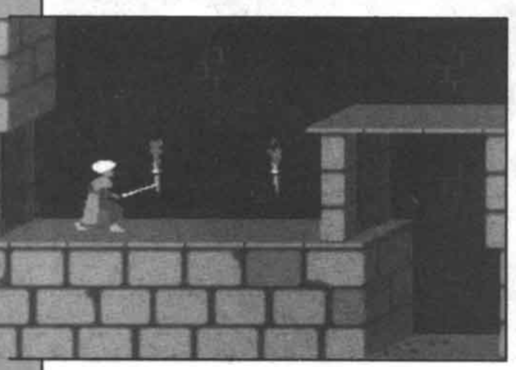


capaz de arriesgar su vida por una causa justa. Su mayor problema es que dispone de sesenta minutos para llegar hasta ella y liberar a la región de la tiranía de Jaffar.

El juego toma prestados elementos de algunos juegos realmente destacados; su estructura laberíntica recuerda en ocasiones a la saga "Dan Dare", la cantidad de movimientos disponibles hace pensar en el héroe del "Barbarian" de Psygnosis, y la disposición de los objetos que pueden ayudar al protagonista es sijilar a la de los que formaban la combinación de apertura de la cripta del faraón en "Abu Simbel Profanation". De todos ellos, quizá sea este último el que guarda mayor parecido con "Prince of Persia", principalmente por hacer uso de una ambientación que entronca directamente con la tradición de las novelas de aventuras.

Así, "Príncipe of Persia" nos hará recordar las lecturas de nuestra infancia, a la vez que participamos en ellas de forma directa. Además, todos los





elementos gráficos han sido diseñados a fin de favorecer esta impresión.

Nuestro objetivo previo a la liberación de la princesa, será explorar la compleja red de mazmorras que posee la fortaleza de Jaffar. El tamaño de esta estructura es símplemente escalofriante; por ello, nuestra labor será lo más parecido a un sincero imposible.

Pero, como los que posean ya el programa habrán comprobado, la extensión del juego no es ni mucho menos desagradable gracias a la cuidada confección de los movimientos del personaje protagonista. Y no solo por la variedad de acciones que puede llevar a cabo, sino por la vistosidad gráfica de los mismos.

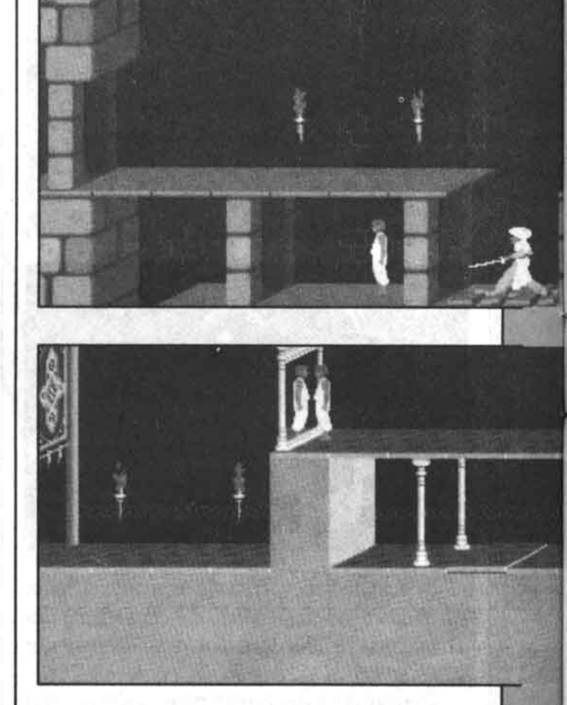
Como en los tiempos de "Sir Fred", nuestro héroe podrá afrontar todo tipo de dificultades haciendo uso de las posibilidades que ofrece su cuerpo y su ingenio. Así, podrá caminar, correr, saltar en carrera, dar pasos cortos, trepar, recoger objetos, luchar, agacharnos, beber pociones o activar resortes pasando sobre ellos, teniendo cada una de estas acciones una representación gráfica concreta.

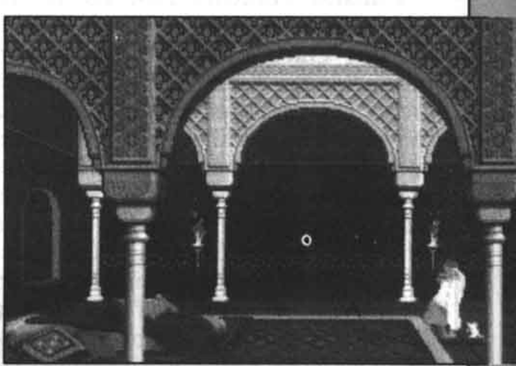
La mayor dificultad a la que habremos de hacer frente es la de saltar los precipicios, milimétricamente calculados para hacernos fracasar a no ser que tomemos serias medidas. Por otra parte, hay también puertas falsas, tantas como suelos igualmente trucados, que dan paso a trampas mortales, en la tradición del mejor "Indiana Jones".

La concepción gráfica de "Prince of Persia", claro queda que en cuanto a desarrollo y jugabilidad deja poco que desear, es parca en comparación a la riqueza de los movimientos del personaje central.

Ello probablemente venga dado por la gran cantidad de memoria empleada en dotar al héroe de la aclamada variedad de acciones, pero es algo que, de todas formas, tampoco resulta especialmente desagradable.

Broderbound, la creadora de este juego, ha demostrado en cantidad de ocasiones su dominio de la programación a la hora de crear un juego, fundamentalmente en cuanto a la adicción se refiere. Así lo atestiguan producciones como "Buck Rogers" (que fue versionado por esta firma para los ordenadores de 8 bits, aunque recordemos que en el caso del MSX, esta labor corrió a cargo de Sega), o "Karateka", que ha sido ya comentado en esta sección hace unos meses. Pero ambos son juegos añejos, con lo que la llegada de un lanzamiento reciente de Broderbound es todo un acontecimiento.





Por otro lado, "Prince of Persia" tiene un indudable sabor cinematográfico, un elemento constante en las producciones norteamericanas (de las que forma parte), que ha sido conseguido, fundamentalmente, gracias a la variedad de personajes enemigos y la ambientación gráfica.

En definitiva, el programa perdería gran parte de su atractivo en caso de no disponer de los increíbles movimientos del protagonismo, pero poco importa, "Prince of Persia" es un gran juego.

PRINCE OF PERSIA

PRIMERA IMPRESION: ¿Será una broma?

SEGUNDA IMPRESION: Pues no. "Prince of Persia" ha aparecido realmente para MSX.

TERCERA IMPRESION: Y es que no hay nada como los ordenadores de la norma japonesa.

LISTADOS

Por J. Salas



```
10 '********************************
*
20 '*      S T A R - T R E K
*
30 '*
*
40 '*          M   S   X
*
50 '*
*
60 '*        por J. SALAS
*
70 '*
*
80 '*      para MSX CLUB
*
90 '********************************
*
100 ON STOP GOSUB 5900:STOP ON
110 ON ERROR GOTO 5910
120 DEFINTA-Y:KEY OFF:GA=1:PU=0:RA=
0
130 ON SPRITE GOSUB 1690
140 DIM S(40,2),S$(40,3),RG$(7)
150 GOSUB 4560  :'lee datos
160 GOSUB 620   :'iniciacion
170 GOSUB 4070  :'texto presentacio
n
180 GOSUB 3860  :'dibuja pantalla
190 GOTO400
200 GOSUB 540
210 A$="":A$=INKEY$:IF A$=""THEN210
220 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
230 IF A$="A" THEN GOSUB 540:GOSUB
580
240 IF A$="L" THEN GOSUB 540:GOSUB
790
250 IF A$="S" THEN GOSUB 540:GOSUB
910
260 IF A$="W" THEN GOSUB 540:GOSUB
1000
270 IF A$="T" THEN GOSUB 540:GOSUB
1190
280 IF A$="P" THEN GOSUB 540:GOSUB
1870
290 IF A$="B" THEN GOSUB 540:GOSUB
2260
300 IF A$="D" THEN GOSUB 540:GOSUB
2530
310 IF A$="M" THEN GOSUB 540:GOSUB
2760
320 IF A$="H" THEN GOSUB 2950
330 IF A$="C" THEN GOSUB 540:GOSUB
3190
340 IF A$="E" THEN GOSUB 3530
350 IF A$="Q" THEN GOSUB 540:GOSUB
3750
360 IF A$="G" THEN SA=1:GOSUB 5720
370 IF A$="R" THEN LO=1:GOSUB 5810
380 IF A$="O" THEN LOCATE 5,1:PRINT
"TUñRANGOñESñ";RG$(RA):LOCATE1,2:PR
INT"TEñFALTANñ";20-PU;"PARAñELñSIGU
ENTE":FORI=0TO3000:NEXT
390 IF A$="N" THEN CLS:GOSUB620:GOS
UB3860
400 ' coloca datos en pantalla''
410 LOCATE 5,4:PRINTUSING"ññ";TP:LO
CATE5,6:PRINTUSING"ññ";PH:LOCATE4,1
6:PRINTUSING"ñññ";EN:LOCATE4,14:PRI
NTUSING"ñññ";DE
420 LOCATE 29,4:PRINTUSING"ññ";GA:L
OCATE29,7:PRINTUSING"ññ";SEC
430 LOCATE28,11:PRINTUSING"ñññ";KLI
N:LOCATE28,14:PRINTUSING"ñññ";SB
440 IF EN<=0 THEN GOSUB 3310
450 IF KLIN<=0 AND GA=3 THEN GOSUB4
420 ELSE IF KLIN<=0 THEN  GOSUB 422
0
460 IF DF=1 THEN LOCATE5,13:PRINTCH
R$(164);" ":ELSE LOCATE 5,13:PRINTC
HR$(165);CHR$(166);
470 IF CA=1 AND PK=1 AND S(SEC,1)>0
 THEN GOSUB 1870
480 IF CA=1 AND PK=0 AND S(SEC,1)>0
 THEN GOSUB 1190
490 'tormentas y prioridad
500 Z1=RND(-TIME):IF Z1>.5 AND Z1<.
```

```
55 THEN :GOSUB 540:GOSUB 3620
510 Z4=RND(-TIME):IF Z4>.56 AND Z4<
.63THEN :GOSUB 540:GOSUB 3220
520 GOTO 200
530 'borra la zona de informacion
540 LOCATE 0,1:PRINTM$(1):RETURN
550 'cambia color y sonido
560 S1$="L1M33S14N20":S2$="L1M38S14
N30":S3$="L2M38S14N29":D=INT(RND(-T
IME)*2+1):IF D=1 THEN PLAY S1$ ELSE
 IF D=2 THEN PLAY S2$ ELSE PLAY S3$
570 D=INT(RND(1)*15+1):D=D*16:FORI=
0TO5:VPOKE&H2018,D:FORN=1TO500:NEXT
:VPOKE&H2018,224:FORN=1TO500:NEXT:N
EXT:RETURN
580 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''ABRIR COMUNICACIONES CON KLING
ONS '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
590 IF RND(-TIME)>.5 AND KLIN<5 THE
N 600 ELSE LOCATE2,1:PRINT "COMUNIC
ACIONESñDECLINADAS":GOSUB 560:GOSUB
540:EN=EN-5:RETURN 410
600 LOCATE1,1:PLAY"l15m1000s14n20n2
1n20n21":PRINT "COMUNICACIONESñSATI
SFACTORIAS"
610 LOCATE4,2:PRINT"LØSñKLINGONSñAC
EPTAN":GOSUB 560:FORI=1TO2000:NEXT:
CO=0:BA=0:MO=0:GOSUB540:RETURN 200
620 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''''''' INICIACION '''''''''
'''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
630 KLIN=INT(RND(-TIME)*15)+GA*5+RA
*5
640 FORN=1 TO 40:S(N,1)=0:S(N,2)=0:
NEXT
650 FORN=1 TO KLIN
660 SEC=INT(RND(-TIME)*40+1)
670 IFS(SEC,1)>8THEN660 ELSE S(SEC,
1)=S(SEC,1)+1:NEXT
680 SB=INT(RND(1)*6)+1
690 FORN=1TOSB
700 PO=INT(RND(1)*40)+1
710 IFS(PO,2)=1 THEN 700
720 S(PO,2)=1
730 NEXT
740 TP=10:DF=0:XT=125:PH=10:DE=0:BA
=0:MO=0:CO=0:CA=0:LO=0:SS=0:SL=0
750 EN=100+RA*25
760 SEC=INT(RND(1)*40)+1
770 RETURN
780 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''LONG RANGE SCAN''''''''
''''''''''radares de largo alcance''
'''''
790 IF SL=2 THEN LOCATE3,1:PRINT "S
ENSORESñLARGOSñAVERIADOS":GOSUB 560
:GOSUB540:RETURN
800 LOCATE3,1:PRINT "LONGñRANGEñSEN
SORSñññon":PLAY"L16M255S13N30"
810 PO=1:FOR N=1 TO 5:FOR M=1 TO 8
820 LOCATE1+M,17+N
830 CH=179:IF PO=SEC THEN CH=178:GO
TO 870
840 IF S(PO,1)>0 THEN IFGA=1THENCH=
180ELSEIFGA=2THENCH=181ELSEIFGA=3TH
ENCH=182
850 IF S(PO,2)=1 THEN CH=176
860 IF CH=176 AND S(PO,1)>0 THEN CH
=177
870 PRINTCHR$(CH)
880 PO=PO+1:NEXT M,N
890 EN=EN-1:GOSUB540:RETURN
900 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''' SHORT RANGE SENSOR''''''
''''''''radares de corto alcance'''
''''
910 IF SS=2 THEN LOCATE3,1:PRINT "S
ENSORESñCORTOSñAVERIADOS":GOSUB 560
:GOSUB540:RETURN
920 LOCATE4,1:PRINT "SHORTñRANGEñSE
NSORñññon":PLAY"L16M255S1304F"
930 LOCATE14,19:PRINTCHR$(176);CHR$
(228);:IF S(SEC,2)>0 THEN PRINT USI
NG"₧";S(SEC,2) ELSE PRINTSTRING$(2,
228)
940 LOCATE14,22:IF GA=1THEN PRINTCH
R$(180);CHR$(228); ELSE IF GA=2 THE
N PRINTCHR$(181);CHR$(228); ELSE IF
 GA=3 THEN PRINTCHR$(182);CHR$(228)
;
950 IF S(SEC,1)>0 THEN PRINTUSING"₧
";S(SEC,1) ELSE PRINTSTRING$(2,228)
960 EN=EN-1:FORN=1TO500:NEXT
970 'escribe el nombre del  sector'
980 LOCATE0,0:PRINT M$(0):LOCATE7,0
:PRINT"SECTORñ";S$(SEC,GA)
990 GOSUB540:RETURN
1000 ''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''' WARP ENGINES (DESPLAZAMIEN
TO)'''''''''''''''''''''''''''''''
''''''
1010 IF MO=2 THEN LOCATE3,1:PRINT"M
OTORESñAVERIADOSñ~vel~1~":GOSUB 560
:DI=1:GOTO1060
1020 PA=SEC
1030 LOCATE4,1:PRINT "WARPñFACTORññ
 1ñtoñ 5"
1040 A$=INKEY$:IFA$="0" THEN RETURN
 ELSE IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 1040
1050 DI=VAL(A$)
1060 GOSUB 540:LOCATE3,1:PRINT "WAR
PñDIRECCIONññ 1ñtoñ 8"
1070 A$=INKEY$:IFA$="0" THEN RETURN
 ELSE IF A$<"1" OR A$>"8" THEN 1070
1080 GOSUB 540:DR=VAL(A$)
1090 RESTORE1150:FORN=1TODR:READ H:
NEXT
1100 FORN=1TODI:SEC=SEC+H
1110 IFSEC<1THENSEC=SEC+40
1120 IFSEC>40THENSEC=SEC-40
```

COLECCIONABLE

Por J. M. Montané y R. Casillas

SHIRASERU (COMUNICAR) ENTREGA 21

Comunicar. Ese es nuestro principal objetivo, el haceros saber las últimas noticias que sobre el MSX se han producido en el Japón.

Empezamos, como siempre, comentando la aparición de un nuevo ejemplar de "Disc Station"; concretamente su número 19. En el disco A, la firma Hard nos presenta una demo no jugable, dotada de información en kanji y muy buenos gráficos, aunque carece de sonido FM. El programa se titula, y es una traducción aproximada, "Ayayo's Love Affair". Por el nombre, pensamos que el juego puede tener ciertas connotaciones eróticas.

Por su parte, Alice Soft publica una avance del programa "DPS SG" (Dream Program System), que dispone de información en kanji sobre este juego y su fecha de salida. También existen versiones para PC y otros ordenadores.

La productora Gainax presenta una demo formada por dos digitalizaciones de una de sus últimas creaciones; ambas son espectaculares, pero particularmente una es símplemente maravillosa, demostrando al usuario la capacidad de los MSX2+.

Por último, Compile ha comercializado una versión de lujo de los Disc Station, bautizada como "SDX"; en este caso, la tercera. Dentro del magazine, encontramos títulos como "Nyan Puzzle" y los famosos "Sum Games"

En el disco B, como es usual, veremos informaciones en kanji, programas de los lectores, pequeñas utilidades. . .

FANZINE BCN

El fanzine que edita nuestro amigo Angel Cortés, ha llegado a su edición número 3, que consta de dos discos. El primero contiene lo tradicional; noticias (sobre el MSX Turbo-R), programas en basic, utilidades y comentarios sobre "Golvellius 2", "Dragon Slayer VI" y "Solid Snake". Por su lado, el dispositivo B está dedicado, fundamentalmente, a las utilidades gráficas. Posee los programas "Final Video Graphics" para Screen 5, de Juan Salas, dos demos de "Stop Game", un compresor de imagen en Screen 8 y también un corto programa para convertir pantallas de Screen 2 a Screen 8.

DIRECCIONES

A partir de ahora, podréis escribir, nada más y nada menos, que a los creadores de "Fire Hawk":

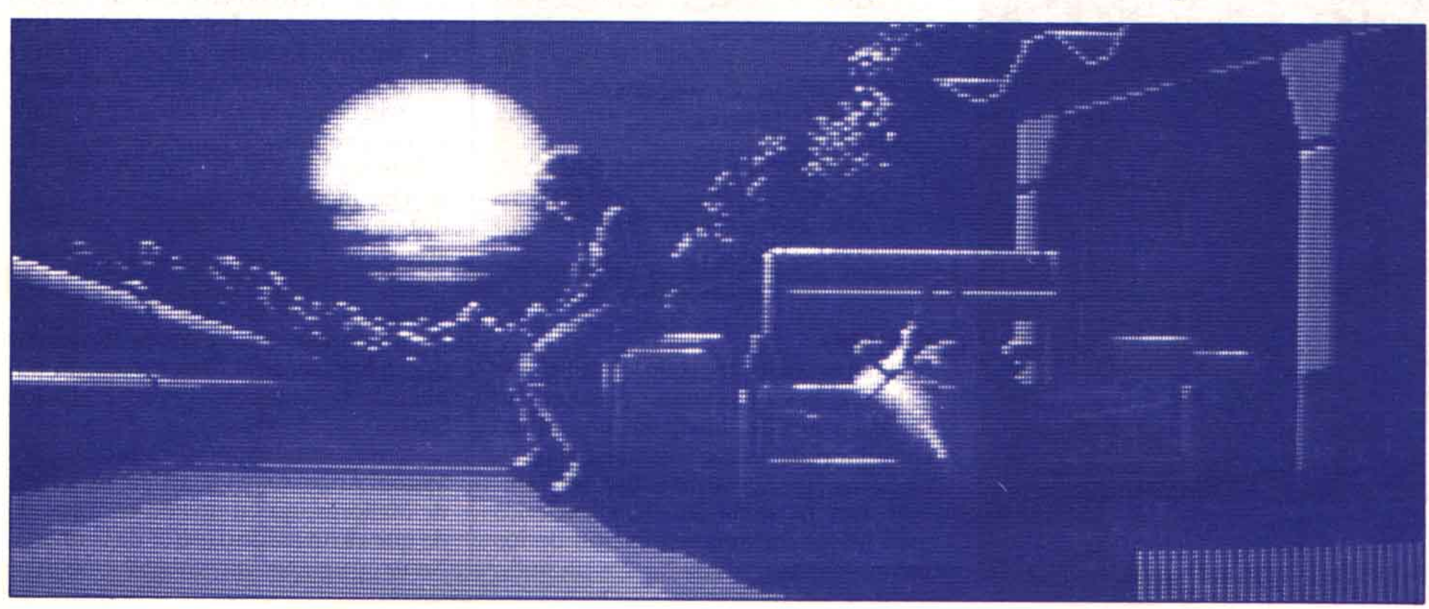
GAME ARTS
DAI ICHI HOWATIO BILU 7F
2-9-9 MINAMI IKEBUKURO
TOSHIMA-KU; TOKYO
C. P. 171

Si os ponéis en contacto con ellos, hacédnoslo saber.

NOVEDADES

Al mismo tiempo que os informamos de las últimas novedades, daremos fe de algunas erratas que se han deslizado en la revista, mediante este listado.

-"Emerald Dragon". Glodia.
-"Burai". River Hill Soft.
-"Mahjong Assassin". Bussan.
-"DE. JA". Elf.
-"Akambe Dragon". Hidaka.



(Taladrar por los puntos en negro)

-"Ride the Devil to the Tale of 1, 2, 3". Compile.
-"Aftertone". System D. u. e. l.
-"Sweetey". Interpreter Softwere.
-"Dokkam Flower". MSX Magazine.
-"The Legend of Slime". MSX Magazine.
-"Foxy". Elf.
-"Ray. Gun". Elf.
-"Schwarzschild II". Kogado.
-"Highway Buster" (Vols. 1, 2 y 3). Gainax.
-"The Sanatorium of Romance". Momonoki House.
-"Digan No Maseki". Dleen.
-"Record of Lodoss War". Humming Bird Soft.
-"Barunba". Namcot.
-"Memories in front of the Highway". Namcot.

EL RINCON DE MARTOS

Martos nos comenta que han sido publicadas en la revista MSX Magazine correspondiente al mes de marzo, unas interesantes noticias sobre el "MSX Datapack" de ASCII Corporation. La publicidad que se le había hecho hacía suponer que se trataba de una utilidad más, pero la verdad es que constituye, ni más ni menos, que "la Bíblia del MSX". O lo que es lo mismo, una tremenda recopilación de toda la información técnica que un programador podría desear sobre los MSX1, MSX2 y MSX2+.

El único inconveniente es que todos los textos vienen en kanji, pero si existe la posibilidad de traducirlos, puede convertirse en una interesantísima adquisición.

Además, "MSX Datapack" nos anuncia la próxima aparición de un complemento adicional, dedicado íntegramente a los MSX Turbo-R.



RELACION DE PRECIOS DE LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN JAPON

Para aquellos quienes quieran adquirir los programas MSX vía Japón, a través de Robin van Hoegen u otro distribuidor, el siguiente listado les será de suma utilidad.

Cabe recordar que en los giros postales, debe incluirse el 25% del importe total de los juegos.

-"Fray". Micro Cabin. MSX Turbo-R. 7800 Y.
-"Seed of Dragon". River Hill Soft. MSX Turbo-R. 8800 Y.
-"Famicle Parodic 2. Bit-2. MSX2. 6800 Y.
-"Solid Snake". Konami. MSX2. 7800 Y.
-"Quarth". Konami. MSX2. 5800 Y.
-"Space Manbow". Konami. MSX2. 6800 Y.
-"Xak" (Vols. 1 y 2). Micro Cabin. MSX2. 8800 Y. (respectivamente)
-"Final Fantasy". Micro Cabin. MSX2. 7800 Y.
-"Dragon Slayer VI". Falcom. MSX2. 8700 Y.
-"Crimson III". X-Tal. MSX2. 8800 Y.
-"SD Snatcher". Konami. MSX2. 9800 Y.
-"Emerald Dragon". Glodia. MSX2. 8800 Y.
-"Burai". River Hill Soft. MSX2. 8800 Y.
-"Record of Lodoss War". Humming Bird Soft. MSX2. 9800 Y.
-"Randar III". Compile. MSX2. 7800 Y.
-"Columns". Reno. MSX2. 6800 Y.
-"Disc Station" (cualquier número). Compile. MSX2. 2980 Y.
-"Palamedes". Hot-B. MSX2. 4900 Y.
-"Dante". MSX Magazine. MSX2. 4500 Y.
-"Peach Up" (cualquier número). Momonoki House. MSX2. 3800 Y.
-"Rune Master II". Compile. MSX2. 3880 Y.
-"La Valeur". Kogado. MSX2. 8800 Y.
-"Lenam". Hertz Soft. MSX2. 8800 Y.

Es probable que LASP importe algunos de estos títulos.

CORREO

-Juan Antonio Quevedo Vizcaíno (Las Palmas), nos ha enviado una curioso disco en el que, mediante un gráfico cartesiano, da distintos valores a las productoras japonesas de software. También nos ha remitido digitalizaciones para MSX2 con una exhibición de los colores de este ordenador... y un sinfín más de demos con las que cualquier usuario del sistema puede sorprenderse.

Te agradecemos muchísimo el que nos hayas hecho llegar tu trabajo, al que juzgamos de muy interesante. Sigue así, Juan Antonio.

-Saúl González García (Gijón), nos habla sobre las tres claves que se ofrecieron en el número 69, correspondientes al juego "Nemesis". Saúl desconoce la utilidad de HARD y GOOD, preguntándonos sobre ella. Lamentamos decirte que nosotros, como decimos en su día, tampoco la conocemos, aunque estamos seguros de que producen un efecto concreto en el desarrollo del programa. Investiga, y en cuanto hagas algun descubrimiento, escríbenos de nuevo.

-Javier Pérez Molina (Badalona), felicita al equipo que confecciona habitualmente esta revista, y particularmente a Jesús Manuel Montané. Además nos dice que, en su día, Pere Baño prometió la publicación de unas tapas con las que encuadernar las páginas del Coleccionable. Bien, Javier; evidentemente, agradecemos tus alabanzas, pero sentimos decirte que esa iniciativa, que partió de Baño y no de la editorial, no podrá llevarse a cabo, puesto que, como sabrás, él abandonó la revista hace más de un año.

-Miguel Angel Vives Fora (Vinarós), se queja de que, según él, aparecen pocas fotos en el Coleccionable. Como comprenderás, Miguel Angel, la cantidad de imágenes que podemos publicar en cada entrega se ve condicionada por el texto que incluimos. Y ese texto no puede ser reemplazado por fotografías, puesto que contiene datos de vital interés para los usuarios.

-Antonio Altafay Laguardia (Zaragoza), está de suerte. Quiere adquirir "Solid Snake", pero no sabe donde. Pues no puedes tener a su importador más cerca, Antonio; LASP va a comercializar el cartucho dentro de muy poco tiempo.

-Joan Ensesa Marli (Gerona), nos hace varias preguntas. Empecemos, pues; "Nemesis III" no es "Salamander", ni mucho menos. Se trata de dos juegos distintos, aunque unidos por una línea argumental similar. Por otra parte, Konami no tiene pensado producir una cuarta parte de la saga "Nemesis". Y, para terminar, esos grandes almacenes que mencionas no tienen previsto poner a la venta "Super Laydock Mission Striker".

-Y una muy especial mención para Miguel Angel Oliver Calafell, de Palma de Mallorca, quien nos ha convencido de que es un **asiduo** lector de la revista. No te preocupes, no volverá a ocurrir.

NOMBRE: **F1-SPIRIT 3D SPECIAL**
COMPAÑIA: **KONAMI**

FORMATO: **2 diskettes**
MSX: **2 + COM FM**

TIPO: **Deportivo**

Konami ha vuelto a dar la talla con este fantástico simulador deportivo, un juego diseñado para ser utilizado únicamente en los ordenadores MSX2+.

El programa pone a prueba los 19286 colores y los 9 canales FM del citado modelo. Por cierto, "F1-Spirit 3D Special" es la primera producción de Konami para MSX2+ con FM PAC.

TECLADO

-<F1>. Pausar el juego.

-<F2>. Eliminar la música.

-<SPACE>. Acelerador.

-<M> y <N>. Ambas realizan la función de frenar.

-<CURSOR DERECHA> y <CURSOR IZQUIERDA>. Direccionamiento del vehículo.

-<CURSOR ARRIBA>. Cambiar de marcha.

JUGANDO A "F1-SPIRIT 3D SPECIAL"

Primeramente, introduciremos el disco A y encenderemos el ordenador. Una vez hecho esto, aparecerá la indicación de que presionemos la tecla <SPACE>. En caso de que no lo hagamos, asistiremos al desfile de unas imágenes fabulosas y escucharemos una maravillosa melodía de presentación.

Al pulsar la barra espaciadora, tendremos acceso a una serie de opciones, que son las siguientes:

-"Free Run A". Con esta opción, podremos elegir entre los circuitos en los que podemos competir; un total de 16. También escogeremos el modelo de vehículo del que deseamos disponer, así como el motor, la suspensión, las ruedas. . . y el color del chásis. Una vez hayamos terminado con este proceso, cambiaremos de disco y podremos participar en una sesión de práctica del circuito que hayamos elegido, sin contrincantes.

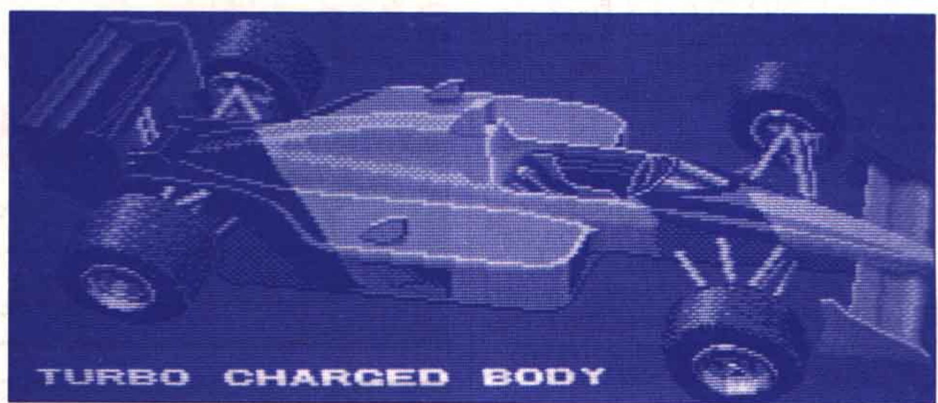
-"Free Run B". Realizaremos los mismos pasos previos de selección que en el caso anterior. También se trata de una secuencia de práctica, aunque con rivales.

-"Grand Prix". Al elegir esta opción, veremos un nuevo menú con dos alternativas más; "New Season" nos permitirá introducir nuestro nombre y las condiciones atmosféricas en las que tendremos que competir. Acto seguido dará inicio el campeonato, aunque también podremos practicar en el circuito, pero sin contrincantes. "Continue", por su parte, nos dará la posibilidad de continuar partidas grabadas con anterioridad.

Al dar inicio a la carrera veremos, además de un sprite representando a nuestro vehículo, un completo panel de mando, correspondiente al interior del coche.

Cuando la carrera termine, si hemos llegado victoriosos, accederemos al pódium de honor, con lo que podremos elegir entre continuar la carrera en el siguiente circuito o acabar la competición grabando la partida.





VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→			
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→	→	
Originalidad:	→	→				
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **DRAGON SLAYER IV (Drasle Family)** FORMATO: **Cartucho**
COMPAÑIA: **MOMONOKI HOUSE** MSX: **Versiones para 1 y 2 sin FM**

TIPO: LABERINTO

"Dragon Slayer IV" es uno de los interminables programas de Falcom. Fue comercializado en 1987 y en su día fue considerado como tremendamente complicado. Además, la llegada de juegos como las sucesivas entregas de la saga "Nemesis", dejaron un poco de lado a este programa de Falcom.

De todas formas, su calidad es más que considerable, con lo que hemos creído oportuno repescar esta pequeña joya de la historia del software nipón.

El objetivo de este comentario es facilitaros el conseguir llegar al final del juego, que por su antigüedad, no hemos creído pertinente incluir en la sección "Cómo acabar. . . ". El mapa que acompaña estas líneas es fundamental para llevar a buen término la misión.

Junto con el mapa, os ofrecemos también los passwords de cada uno de los niveles donde se encuentra el mostruo de turno. Los poseedores de MSX2+ disponen, únicamente, del password final del programa.

PERSONAJES

-Warrior. XEMN WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; armadura, guante, bota con estrella, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola y gorra.

-Wizard. MAIA WORZEN. Puede disponer de diez objetos; alas, flecha, botas con muelle, llave en forma de S, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Ranger. ROYAS WORZEN. Puede disponer de once objetos; armadura, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola, corona y espada.

-Elf. LYLL WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; pico, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Monster. POCHI. Puede disponer de cinco objetos; cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-DAWEL WORZEN. Te permitirá escribir los passwords en hiragana.

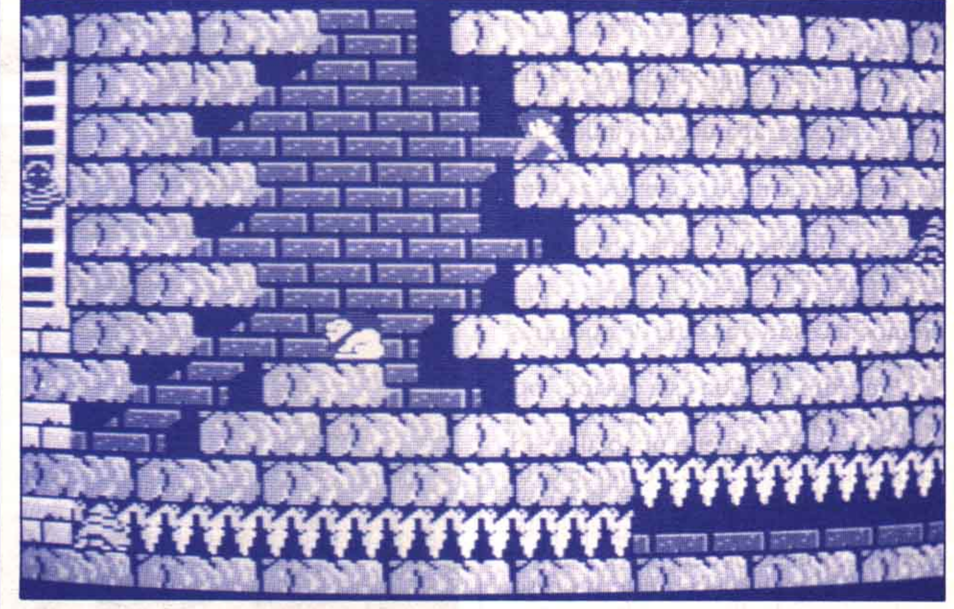
-GEERA WORZEN. Te permitirá ver un password con el que proseguir la partida en otro momento. El password está formado por 32 símbolos.

OBJETOS

-Armadura. Concede inmunidad y la destrucción de los enemigos inmediata.

-Guante. Permite mover piedras.

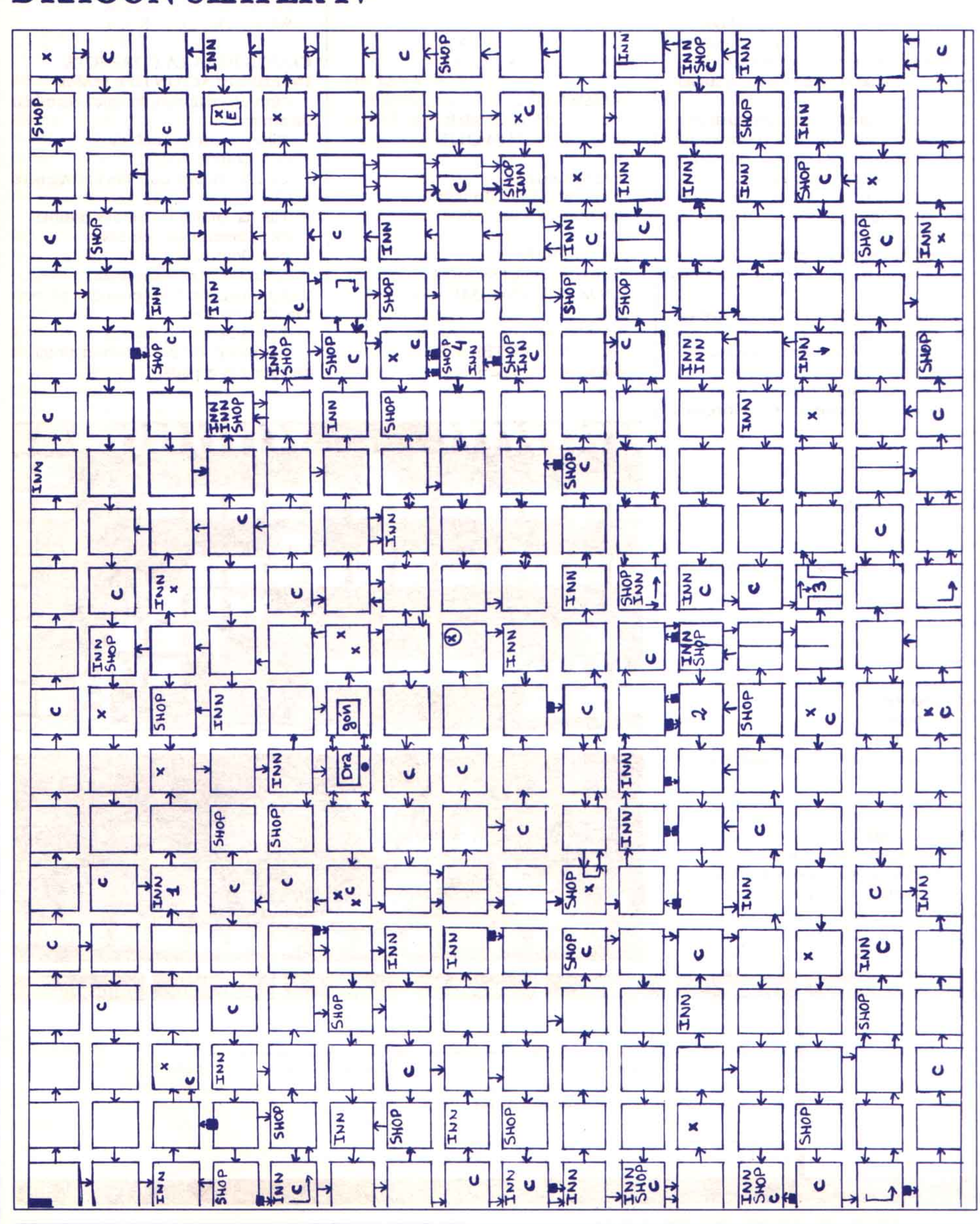






MAPA
DRAGON SLAYER IV

(Taladrar por los puntos en negro)



-Bota con estrella. Si saltamos encima de los enemigos con ella, les destruiremos, al igual que a los cofres falsos.
-Cetro. Incrementa la "Distance" (distancia) del arma que poseamos.
-Escudo. Protección.
-Poción. Recargar "Life" y "Magic".
-Poción con alas. Una vez nuestro personaje haya muerto, en caso de tener seleccionado este objeto, resucitará.
-Bola. Nos devolverá al punto de partida (su utilidad es la de permitirnos obtener el password cuando queremos abandonar la sesión de juego).
-Gorra. Incrementa "Strength" (fuerza), con lo que el poder del arma es superior.
-Flecha. Desplazar piedras.
-Botas con muelle. Permite saltar más alto.
-Corona. Su función es la de transportar a nuestro personaje.
-Espada. Facilita el acceso a King Dragon (Dilguios).
-Pico. Destruir piedras.
-Llave en forma de S. Desconocemos su utilidad.
-Alas. Volar.

CARACTERISTICAS

-Warrior. »Strength»=3. »Jump»=18. »Distance»=16.
-Wizard. »Strength»=2. »Jump»=20. »Distance»=24.
-Ranger. »Strength»=1. »Jump»=20. »Distance»=32.
-Elf. »Strength»=1. »Jump»=26. »Distance»=32.
-Monster. »Strength»=3. »Jump»=18. »Distance»=8.
"Strength" es la fuerza de nuestro personaje, "Jump" la capacidad de salto, y "Distance", el alcance del arma que poseamos.

MONSTRUOS

-Tarantunes. Viuda negra.
-Erebone. Gigante enmascarado.
-Archwingwer. Monstruo prehistórico alado.
-Rockgaea. Monstruo de piedra.
-Dilguios. Dragón gigante alado.

Este es el enemigo final.

PASSWORDS

Funcionarán en un MSX2.

PASSWORD 1
551G 1GP3 5TCE Q9GR
E2OZ 2FIU 25B4 5H11

PASSWORD 2
511G 1GP3 5TXE 59ZR
E2OZ 4FUU 15B4 Q121

PASSWORD 3
31AG WGH3 WTBE A9RR
E4OZ 4F01 15V2 3H31

PASSWORD 4
31 AG WGJ3 ETBE A9TR
E4OZ 4FY1 2502 3341

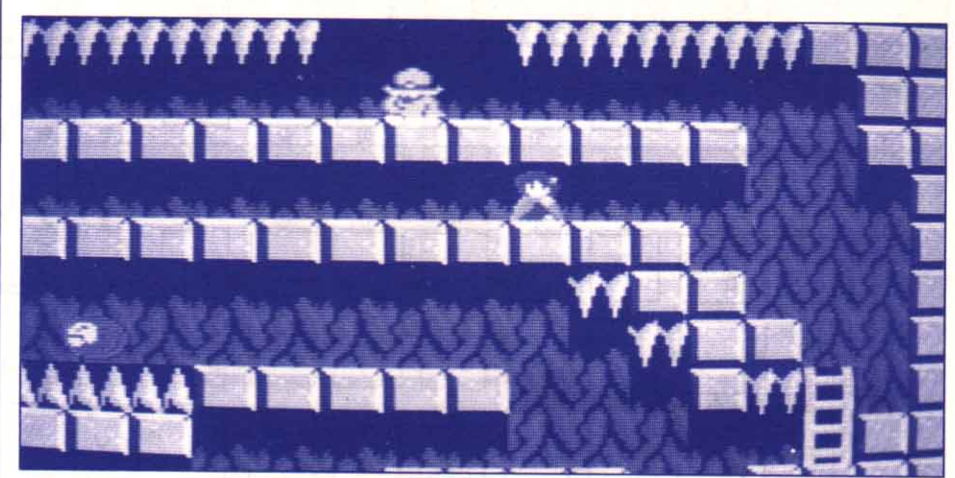
PASSWORD 5
31 AG 8DH3 WTBE A7RR
E4OZ 4FY3 15Y2 33D1

PASWORD 6
26DC 616J 7GGB AVW1
V6BP QDG9 CW8I DWI3

CODIGO FINAL DE JUEGO
EURZ U3UN ICC1 XWG3
WUS = TRC ZG12 RG24

CLAVES PARA LA CORRECTA INTERPRETACION DEL MAPA

-"Inn". Llenar vida, "magic" y cambiar de armas.
-"Shop". Comprar objetos.
-"C". Cofres.
-Cuadro negro con flecha. Agujero oculto.
-Flecha. Indica las salidas posibles.
-"X". Cuadros de princesa.
-1-4. Demonios.
-"Dragón". Enemigo final.
-Punto negro. Zona en la que se localiza al monstruo.
-Recuadro "X E". Espada.
-Círculo con "X". Teletransporta al jugador a la espada.





VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:						
Color:						
Adicción:						
Rapidez:						
Sonido:						
FX:						
Presentación:						
Originalidad:						
GLOBAL:						

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **ALESTE II**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **3 diskettes**
MSX: **2**

TIPO: **ARCADE**

ARMAMENTO

El sistema de armamento no cambia mucho respecto de la primera parte, puesto que podremos elegir entre 7 armas (numeradas del 0 al 6); las características se adjuntan (ver tabla de armas) en esta misma ficha.

Las armas tienen un tiempo de uso limitado, que nos será renovado cada vez que, durante el juego, volvamos a coger el mismo número de arma que la que escogimos al principio del juego. Asímismo, cada vez que hagamos esto, aumentará el poder de esa arma con un límite de 5 veces (level 6) Aparte de las armas especiales, disponemos de un disparo simple, que es inagotable: su poder se irá incrementando a media que recojamos las cápsulas P que dejan las "naves amigas"

ESPECIALES

Círculos: Como su propio nombre indica son una especie de cápsulas que giran alrededor nuestro (recordad options). Los hay de 3 colores y cada uno presenta una característica, si bien todos ellos nos protegen de las balas enemigas. Así, los círculos rojos se lanzan a los enemigos de final de fase, los amarillos y los azules permanecen, y los negros destruyen lo que tocan.

Estrella: aparece dentro de un círculo y elimina todo lo que haya en pantalla.

Randar: La mascota del equipo de Compile (recordad "Guardics", "Golvellius"...). Aparece la fase 3, y nos dará vidas, más nivel de armas y un poco de moral, para seguir adelante.

Cápsulas P: Tienen la misión de subir el nivel de poder, del "disparo sencillo". Así, a medida que las vayamos cogiendo, nuestro disparo pasará de ser simple, a ser doble, triple... Hasta adquirir la forma de un triángulo.

También las cápsulas P aportan ventajas a la hora de cambiar de arma.

ENEMIGOS

Los hay de muchísimas clases, si bien nosotros los clasificaremos como aéreos, terrestres o bases y monstruos de mitad y final de fase. Conviene destacar que no existe ningún enemigo indestructible, así como que los de mitad/final de fase tienen un tiempo de vida determinado.

TECLAS Y MARCADORES

Podemos manejar tanto teclado como joystick (de 2 botones).

Las teclas de movimiento son los cursores para disparar el d-sencillo utilizaremos la tecla <Shift> y para las armas especiales, <Space>.

Si pulsamos la tecla <Stop> pararemos el juego, y podremos ajustar la velocidad de nuestra nave; os recomiendo la 7.

Las tres cuartas partes de la pantalla están reservadas para la acción, arriba aparecen los indicadores de fase (área), puntos (este parpadeará cuando hayamos superado el record), vidas, cápsulas P, arma especial, su duración, el nivel de poder...

DESARROLLO

Nos recuerda en cierto modo al popular "Nemesis 2", ya que primero hemos de destruir al "jefe" de las fuerzas enemigas (área 4), pasando por un bosque (1), una ciudad (2), el océano (3) y tras esto regresaremos por donde vinimos, si bien lo encontraremos todo "un poco" cambiado. Luego llegaremos a la gran nave enemiga, nos meteremos en su interior y...

AREA 1. EL BOSQUE (IDA)

Empezamos este complicado juego con 3 vidas; el decorado, sin ser asombroso, cuenta con unos gráficos dignos de un MSX 2.

Tras esquivar las primeras avalanchas de naves enemigas, tendremos que prestar atención a las bases terrestres; estas deben ser destruidas, nada más aparecer por la pantalla (antes de que nos disparen) Después de algún que otro susto, el scroll se parará y delante de nosotros aparecerá una presa, empezamos destruyendo las bases laterales (3 a cada lado), y tras esto nos situaremos en el centro de la pantalla (hay un punto donde no nos dan las balas) y dispararemos al ojo central. Hecho esto nos darán 10.000 puntos de bonus y pasaremos a la segunda mitad del área 1; seguimos avanzando hasta llegar al monstruo de final de fase, que en este caso es una nave que aparece y desaparece moviéndose por la pantalla. Estudia sus movimientos y acaba con ella. Hecho esto, un espectacular impulso te llevará al área 2.

AREA 2. LA CIUDAD (IDA)

Lo primero que nos llama la atención es la espectacular velocidad a la que vamos, y es que acostumbrado a las "maravillosas producciones inglesas", nunca pensamos que un Z-80 pudiera ser tan veloz.

Pues bien, tras normalizarse la cosa, vemos que las naves más peligrosas de este nivel, son unas que aparecen a los lados y que cuando se acercan se nos tiran encima.

Tras una lucha encarnizada, llegamos a una parte en la que se acaba la ciudad y se detiene el scroll; pues bien, rápidamente nos colocamos en el centro de la parte inferior de la pantalla y disparamos todo lo rápido que podamos, con lo que aseguramos un buen recibimiento al enemigo de mitad de fase, que en este caso se trata de un espectacular avión; no os dejéis impresionar por el tamaño, ¡¡no es tan difícil!!

La mejor manera de eliminarlo, es atacarle cuando se encuentre en zonas superiores de pantalla y echarse a los lados cuando baje.

Tras este "pequeño" contratiempo, seguimos volando por la ciudad, pero esta vez las bases han sido sustituidas por plantas. Avanzamos hasta llegar a un robot que vuela sobre nosotros; sólo tenéis que tener cuidado de poneros por debajo de él, porque entre tanto misil no se ven las balas que va dejando.

Y seguimos y seguimos, hasta llegar al final de fase, donde nos enfrentaremos a un avión como el de antes.

AREA 3. EL OCEANO (IDA)

De forma más pausada, empezamos esta tercera fase en la que perderemos más de una vida.

El monstruo de mitad de fase en este caso es una nave pequeña, que no presentará dificultad.

En esta fase debemos prestar especial atención a matar todas las "naves amigas", de esta manera conseguiremos a Randar...

Seguiremos avanzando y las bases esta vez serán una especie de algas; también veremos unas bases que disparan lásers, tened cuidado porque después de haberlas matado, todavía atacará un último láser.

En el final de esta fase aparece un gran huevo, rodeado de 4 más pequeños; primero mataremos a estos (que

nos dispararán balas) y luego veremos cómo del huevo grande sale una serpiente.

Para matar a la serpiente, hay que agredir al cuerpo, hasta que esté blanco, y entonces destruiremos su cabeza.

La parte más segura es la esquina inferior derecha de la pantalla.

AREA 4 DIA 50

Nos movemos sobre un espantoso decorado (en el buen sentido de la palabra), lleno de ojos, criaturas extrañas...

Al igual que en las otras fases, deberemos eliminar a las bases nada más salir (antes de que nos disparen), especial cuidado con una naves en forma de bala (que necesitan muchos impactos para ser destruidas) y que cuando llegan a la parte inferior de la pantalla, lanzan una lluvia de balas que...

También son muy peligrosas unas naves circulares que aparecen de repente en el centro de la pantalla (recordad últimas fases de "Nemesis" 1 y 2), si bien en este caso son mucho más fáciles de esquivar porque siguen una trayectoria regular.

El monstruo de mitad de fase, en este caso, es pan comido, así que no hacen falta recomendaciones; no podemos decir lo mismo del final de fase. Se trata de una gran nave con dos pares de 3 cañones, de los que salen una especie de lásers, que nos recuerdan al lápiz de 4 colores de los diseñadores gráficos de Philips. Pues bien, en este caso os aconsejo que os refugiéis en una de las dos esquinas superiores de la pantalla y estéis allí hasta que se acabe el tiempo y se destruya el enemigo.

AREA 5. OCEANO (VUELTA)

Mientras nosotros nos dedicábamos a destruir "bichitos", el virus se ha propagado, y ahora podréis ser testigos de los destrozos.

A las plantas acuáticas, les daremos la misma medicina que en otras ocasiones...

Esta fase no aporta nada nuevo al juego, es más, se hace un poco pesada, pero no os preocupéis porque enseguida se encargarán de quitarnos el aburrimiento.

El enemigo de mitad de fase está compuesto por 3 plantas colocadas una en el centro y las otras 2 a ambos lados de la pantallla. La técncia para pasárselo es colocarse en el centro de la parte inferior de la pantalla y quedarse ahí con el <Space> apretado sin moverse; podréis contemplar la efectividad del "homming" (4).

Seguimos por esta fase sin cambios importante, hasta llegar al monstruo de final de fase, que en este caso es una naves con forma de mosca que presenta la peculiaridad de poseer unas naves más pequeñas que giran alrededor suyo y que forman una órbita que le protege de tus balas y al mismo tiempo sirve de arma de ataque, ya que no dudará en lanzarlas sobre ti.

La técnica a seguir es la siguiente; nos moveremos por la pantalla intentado colar algún que otro disparo entre la órbita. Debemos estar muy pendientes de coger una estrella que aparecerá al poco tiempo, y que le quitará la órbita; este es el momento que aprovecharemos para...

AREA 6. CIUDAD (VUELTA)

El área más difícil del juego, y también la que cuenta con los mejores gráficos. El decorado nos muestra la ciudad destrozada por los monstruos, podremos ver edificios rotos, rascacielos hundiéndose en la masa viscosa, autopistas partidas por la mitad...

Pues bien, de esta fase poco hay que decir, y es que un mínimo de 5 de vuestras naves, seguro que caen.

Las bases terrestres han sido sustituidas en este caso por unos enormes monstruos, que lanzarán una lluvia de balas nada más vernos aparecer.

El enemigo de mitad de fase es un robot como el del área 2 (ya sabéis, no os coloquéis debajo de él).

El final de la secuencia es tan espectacular como toda la fase en sí. Ante nosotros aparece un gigantesco monstruo con un rascacielos entre sus brazos y numerosos agujeros en su cuerpo; púes de ellos saldrá una serpiente como la del área 3, que se esconderá y aparecerá entre los aguejeros. Lo mejor es olvidarse de la serpiente y atacar directamente a la cabeza de nuestro enorme enemigo.

AREA 7. BOSQUE (VUELTA)

Ya va quedando menos para el final, no os desaniméis que lo más difícil ya ha pasado.

La primera parte de esta fase transcurre sobre el bosque del área 1, sin que podamos observar camibos en él; poco después empezaremos a sobrevolar la gran nave final.

En la superficie de ésta no hay más que cañones y más cañones, de 2 tipos: los que nos disparan balas "sencillas" (lo hacen en grupos de 3, si bien no son directas) y los que nos atacan con lásers. Los vamos a llamar lásers "del tipo b" y su principal característica es que desarrollan su recorrido normal, hasta llegar a la misma altura a la que nos econtramos nosotros y se nos tirarán encima.

Esta fase no presenta grandes cambios en su recorrido, y no tiene enemigo de final, si bien se nos presentarán unos cañones como los de todo el nivel.

El enemigo de mitad de fase está compuesto por 2 naves como la de la mitad del área 3.

AREA 8. "GRAN NAVE FINAL" (INTERIOR)

¡¡¡Ya estamos en el ansiado final!!!

Los decorados de esta fase son muy buenos, sin embargo no llaman la atención; no presentan ninguna novedad.

El nivel está compuesto por todo tipo de bases, estructuras mecánicas, robots gigantes, etc.

Los enemigos más a tener en cuenta son una especie de palos que salen de los lados, cerrándonos el camino; necesitan un gran número de disparos, por lo que nos debemos dar prisa en destruirles.

Hay gran cantidad de cañones y robots que nos dispararán lásers "del tipo b"; ya sabéis como tenéis que actuar.

El enemigo de mitad de fase está compuesto de 2 cazas como el de final del Area 1. No os preocupéis por los brazos de robot, que aparecen a los lados, son parte del decorado.

Seguimos avanzando a duras penas, hasta que llegamos al final que está compuesto por una extraña nave que nos dispara sus propios ojos, si bien su mejor arma son 2 cañones láser (del tipo b) que se mueven libremente por la pantalla. Os aseguro que no hay forma de pasársela sin perder al menos una vida. como en otras ocasiones, nos ocuparemos de disparar al monstruo central y pasaremos de las armas "periféricas".

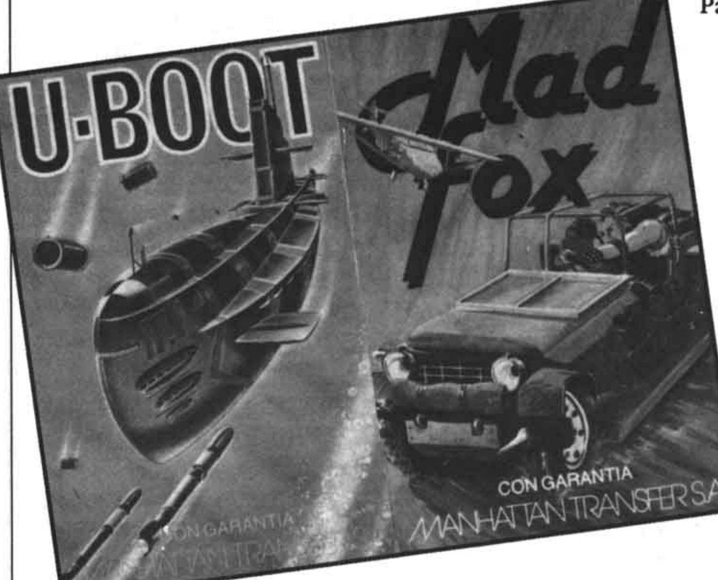
Tras un gran esfuerzo, lograremos destruir la nave.

Os creíais que aquí terminaba todo? Negativo. ASnte nosotros aparecerá la silueta de una persona, que se lanzará contra nuestra nave. después de mtarla nos concederán 5 millones de bonus y pasaremos al final...?????

Tabla 1 (armas)

	ARMA Nº						
	0	1	2	3	4	5	6
características	super poder sencillo	gira delante de nosotros	penetración no se para	arma láser barre	directa al enemigo	se divide en varias	explosión de super alcance
eficacia	4	9	5	8	10	7	6

¡CONSIGUE NUESTROS EXITOS EN DISCO!



Pack 1: U-BOOT y MAD FOX. La aventura está servida.



Pack 2: QUINIELAS Y LOTO.
Ganar no es siempre
cuestión de suerte.

Pack 3: MATAMARCIANOS
Y EL SECRETO DE LA PIRAMIDE.
Dos juegos clásicos.

Nombre y apellidos...
Dirección completa...
Población...Provincia...
CP.................................Telf.................................

P. V. P. 2.000 ptas. (versión disco para MSX, MSX2 Y MSX2+)

Para ello adjunto talón a nombre de Manhatta transfer, S. A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío.
Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S. A
Portolà, 10-12 bajos
08023 Barcelona

```
1130 FORI=4TO14:LOCATE8,I:PRINTSTRI
NG$(15,192);:LOCATE8,I:PRINTSTRING$
(15,184);:NEXTI:BEEP:NEXTN
1140 EN=EN-INT(DI*1.5)
1150 DATA -8,-7,1,9,8,7,-1,-9
1160 IF SL=1 THEN GOSUB 790
1170 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
10
1180 RETURN
1190 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''''''' BATALLA '''''''''
'''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
1200 PK=0:LOCATE 15,8:PRINTCHR$(184
):LOCATE 9,14:PRINTSTRING$(13,184)
1210 IF RND(1)>.95 THEN CK=7 ELSE C
K=1:' invisibilidad de klingon
1220 XK=INT(RND(-TIME)*122)+72
1230 YK=INT(RND(-TIME)*28)+40
1240 IFS(SEC,1)<=0 THEN GOSUB540: L
OCATE4,1:PRINT"ESTE₧SECTOR₧ESTA₧LIB
RE":BEEP:PLAY"L16M500S14O4CDEDC":PU
TSPRITEGA+1,(XT,209):FORI=1TO1500:N
EXT:RETURN 400
1250 IF EN<=0 THEN  3310
1260 GOSUB 1480
1270 SPRITE OFF:KS=GA+1
1280 I=INT(RND(1)*10)+1
1290 KD=INT(RND(-TIME)*4)+1:ON KD G
OTO1300,1310,1320,1330
1300 FORA=0TOI:PUTSPRITEGA+1,(XK,YK
),CK,KS:YK=YK+2:IFYK>72 THEN YK=YK-
2 ELSE NEXT:GOTO1350
1310 FORA=0TOI:PUTSPRITEGA+1,(XK,YK
),CK,KS:XK=XK+2:IFXK>176 THEN XK=XK
-2 ELSE NEXT:GOTO1350
1320 FORA=0TOI:PUTSPRITEGA+1,(XK,YK
),CK,KS:YK=YK-2:IFYK<40 THEN YK=YK+
2 ELSE NEXT:GOTO1350
1330 FORA=0TOI:PUTSPRITEGA+1,(XK,YK
),CK,KS:XK=XK-2:IFXK<72 THEN XK=XK+
2 ELSE NEXT:GOTO1350
1340 REM'''disparo klingon'''
1350 IF RND(1)>.75 AND GA=3 THEN 13
90
1360 IF RND(1)>.8 AND GA=2 THEN 139
0
1370 IF RND(1)>.85 AND GA=1 THEN 13
90
1380 IF PK=1 THEN 1950 ELSE GOTO124
0
1390 PLAY"L14M6S8N96L8M5000S8N15":F
ORI=YKTO105STEP6:PUTSPRITE12,(XK,I)
,1,12:NEXT:PUTSPRITE12,(XK,209)
1400 REM''calcula si los deflectore
s  estan funcionando o no ''''''
1410 IF DF=0 OR DF=2 THEN 1430
1420 IF DF=1 THEN DE=DE-3:LOCATE4,1
4:PRINTUSING"₧₧₧";DE:IFDE<=0 THEN D
F=2:GOSUB2720 ELSE GOTO 1470
1430 LOCATEXK/8,15:IF RND(1)>.5 THE
NPRINTCHR$(226)ELSEPRINTCHR$(227)
1440 FORI=1TO13:PUTSPRITE11,(XK-I,1
15-I),12,11:PUTSPRITE12,(XK,115-I*2
),12,11:PUTSPRITE13,(XK+I,115-I),12
,11:NEXT:FORI=11TO13:PUTSPRITEI,(0,
209):NEXT
1450 IF PK=0 THEN EN=EN-3 ELSE EN=E
N-5
1460 LOCATE4,16:PRINTUSING"₧₧₧";EN
1470 IF PK=1 THEN 1950 ELSE 1240
1480 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''BATERIAS DE TORPEDOS Y PHAS
ERS''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
1490 IF TP=0 AND PH=0THEN LT=8:CC=6
:LOCATE1,1 ELSE LT=0:CC=12
1500 PUTSPRITE0,(XT,106),CC,LT
1510 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THENP
UTSPRITE GA+1,(XK,209),1,GA+1:SPRIT
E OFF:RETURN200
1520 A=STICK(0) OR STICK(1)
1530 B=STRIG(0) OR STRIG(1)
1540 IF B THEN 1590
1550 IF A=3THEN FORI=1TO7:XT=XT+2:I
F XT>175THEN XT=175:NEXT ELSE PUTSP
RITE 0,(XT,106),CC,LT:NEXT
1560 IF A=7THEN FORI=1TO7:XT=XT-2:I
F XT<80 THEN XT=80:NEXT ELSE PUTSPR
ITE 0,(XT,106),CC,LT:NEXT
1570 GOTO 1670
1580 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''' DISPARO DE TORPEDOS Y PHASER
S''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
1590 IF BA=2 THEN LOCATE2,1:PRINT"B
ATERIAS₧DISPARO₧AVERIADAS": GOSUB 5
60:GOSUB540:RETURN 1240
1600 IF TP<=0 AND PH<=0 THEN PLAY"L
1M1000S14N20":FORI=0TO5:LOCATE2,1:P
RINT"ALARMA₧MUNICION₧AGOTADA":FORN=
1TO500:NEXT:LOCATE0,1:PRINT M$(0):F
ORN=0TO500:NEXT:NEXT:RETURN
1610 SPRITE ON
1620 IF TP=0 THEN 1650
1630 TP=TP-1:LOCATE 5,4:PRINTUSING"
₧₧";TP
1640 PLAY"L9M1000S14N19":FORN=95TO2
0STEP-2:PUTSPRITE1,(XT+4,N),6,9:NEX
T:PUTSPRITE1,(XT,209),6,9:SPRITE OF
F:RETURN
1650 PH=PH-1:LOCATE 5,6:PRINTUSING"
₧₧";PH
1660 PLAY"L9M1000S14N33":FORN=95TO2
0STEP-4:PUTSPRITE1,(XT,N),15,1:NEXT
:PUTSPRITE1,(XT,209),15,1:SPRITE OF
F
1670 RETURN
1680 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''' ACIERTO DEL DISPARO '''''
''''''''''( destruccion klingon )''
''''''
```

```
1690 SPRITE OFF:SOUND0,0:SOUND1,5:SOUND2,0:SOUND3,13:SOUND4,255:SOUND5,15:SOUND6,30:SOUND7,31:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUND12,9:SOUND13,0:FORA=1TO190:NEXT:SOUND12,50:SOUND13,0
1700 IF PK=1 THEN PUTSPRITE 13,(0,209):PUTSPRITE 14,(0,209)
1710 PUTSPRITE1,(0,209):PUTSPRITE GA+1,(XK,YK),6,5:FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITEGA+1,(XK,YK),9,6:FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITEGA+1,(XK,YK),9,10:FORM=1TO800:NEXT:KLIN=KLIN-1
1720 FORI=4TO20:PUTSPRITE 17,(XK+I*2,YK),8,11
1730 PUTSPRITE 11,(XK,YK+I*2),8,11
1740 PUTSPRITE 12,(XK-I,YK+I),8,11
1750 PUTSPRITE 13,(XK+I,YK-I),8,11
1760 PUTSPRITE 14,(XK+I,YK+I),8,11
1770 PUTSPRITE 15,(XK-I,YK-I),8,11
1780 PUTSPRITE 16,(XK,YK-I*2),8,11
1790 PUTSPRITE GA+1,(XK-I*2,YK),8,11
1800 NEXT
1810 FOR I=2TO17:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1820 S(SEC,1)=S(SEC,1)-1
1830 IFSS=1THENGOSUB910
1840 LOCATE28,11:PRINTUSING"RRR";KLIN
1850 PU=PU+1:IF PU>20 THEN PU=0:RA=RA+1:IF RA>7 THEN RA=7:GOTO 1860 ELSE LOCATE1,1:PRINT"HASRSIDORPROMOVIDORAR";RG$(RA):GOSUB 560:RETURN 1240
1860 IF PK=1 THEN RETURN 1950 ELSE RETURN 1240
1870 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''' PERSECUCION DE KLINGONS ''''''''''''''''a bordo del Galileo'''''''''
1880 LOCATE 15,8:PRINTCHR$(229):LOCATE9,14:PRINTCHR$(224);CHR$(225);:LOCATE20,14:PRINTCHR$(224);CHR$(225);
1890 LOCATE1,1:PRINT"ARBORDORDELRGALILEORDISPUESTO":LOCATE4,2:PRINT"PARARLARCAZARDERKLINGONS":GOSUB 560:GOSUB540
1900 IF RND(1)>.95 THEN CK=7 ELSE CK=1:' invisibilidad de klingon
1910 XK=INT(RND(-TIME)*122)+72:IF RND(1)>.5 THEN PX=3 ELSE PX=-3
1920 PY=-1:KS=15
1930 PUTSPRITE0,(0,209)
1940 PK=1
1950 IFS(SEC,1)<=0 THEN GOSUB 540:LOCATE4,1:PRINT"ESTERSECTORRESTARLIBRE":BEEP:PLAY"L16M500S1404CDEDC":PUTSPRITEGA+1,(XT,209):FORI=1TO1500:NEXT:GOSUB 540:RETURN 400
1960 IF EN<=0 THEN  3310
1970 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THENPUTSPRITE GA+1,(XK,209):RETURN200
1980 A=STICK(0) OR STICK(1)
1990 B=STRIG(0) OR STRIG(1)
2000 IF B THEN 2190
2010 IF A=3 THEN A3=1 ELSE A3=0
2020 IF A=5 THEN A5=1 ELSE A5=0
2030 IF A=7 THEN A7=1 ELSE A7=0
2040 IF A3=1 THEN PX=-3
2050 IF A5=1 THEN PY=2 ELSE PY=-1
2060 IF A7=1 THEN PX=3
2070 XK=XK+PX:YK=YK+PY
2080 IF YK<30THENYK=30 ELSE IF YK>88THENYK=88
2090 IF XK<70THEN XK=70:PX=3 ELSE IF XK>182 THEN XK=182:PX=-3
2100 IF YK>30 AND YK<=36 THEN KS=15
2110 IF YK>36 AND YK<=42 THEN KS=16
2120 IF YK>42 AND YK<=48 THEN KS=17
2130 IF YK>48 AND YK<=54 THEN KS=18
2140 IF YK>54 THEN KS=GA+1
2150 PUTSPRITE GA+1,(XK,YK),CK,KS
2160 GOTO 1350
2170 RETURN
2180 ''disparo phasers en persecucion
2190 IF YK<68 THEN SPRITE ON ELSE SPRITE OFF
2200 PLAY"L9M1000S14N33"
2210 FOR I=2TO47 STEP 9
2220 PUTSPRITE 13,(78+I,112-I*1.1),15,13
2230 PUTSPRITE 14,(177-I,112-I*1.1),15,14
2240 NEXT:PUTSPRITE 13,(0,209):PUTSPRITE 14,(0,209)
2250 SPRITE OFF:GOTO 2010
2260 '''''''''''''''''''''''''''''''''' CONTACTO CON LA BASE ESPACIAL''''''''''''''''''''''''''''''''''''
2270 IFRND(1)>.7 THEN LOCATE1,1:PRINT"COMUNICACIONESRBASERIMPOSIBLES":
```



```
EN=EN-1:GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN
2280 SPRITE OFF
2290 LOCATE1,1:IF S(SEC,2)=0 THEN P
RINT"NINGUNAÑBASEÑENÑESTEÑSECTOR":P
LAY"L16M255S11ABCEDEAA":FORI=1TO100
0:NEXT:GOSUB 540:RETURN
2300 LOCATE2,1:PLAY"L3M1000S1106CCC
4":PRINT"ABIERTASÑLASÑCOMUNICACIONE
S":LOCATE2,2:PRINT"CONÑBASEÑSECTORÑ
";S$(SEC,GA):FORN=1TO4000:NEXT:GOSU
B 540
2310 PUTSPRITE0,(124,106),6,8
2320 XB=INT(RND(-TIME)*100)+50:Z2=3
0
2330 PUTSPRITE7,(XB,INT(Z2)),6,7
2340 VA=STICK(0)ORSTICK(1)
2350 IFVA=3 THEN DI=DI-1
2360 IFVA=7THEN DI=DI+1
2370 Z2=Z2+.5:XB=XB+DI
2380 IFXB<72 THEN XB=72
2390 IFXB>182 THEN XB=182
2400 IFZ2<108 THEN 2330
2410 IF XB>124 AND XB<132 THEN 2470
2420 REM ''perdida de suministros
2430 BEEP:SOUND0,0:SOUND1,5:SOUND2,
0:SOUND3,13:SOUND4,255:SOUND5,15:SO
UND6,25:SOUND7,31:SOUND8,16:SOUND9,
16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUND12,30:
SOUND13,0
2440 PUTSPRITE 7,(XB,Z2),6,7:FORM=1
TO800:NEXT:PUTSPRITE 7,(XB,Z2),9,6:
FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITE 7,(XB,Z2
),9,10:FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITE 7
,(0,209)
2450 LOCATE3,1:PRINT"CAPSULAÑFUERAÑ
DEÑALCANCE":GOSUB 560:S(SEC,2)=0:SB
=SB-1:RETURN 400
2460 REM '' suministros a bordo''
2470 LOCATE7,1:PRINT"CAPSULAÑAÑBORD
O":EN=100+RA*25:TP=10:PH=50:PUTSPRI
TE7,(0,209):PUTSPRITE0,(124,106),12
,0:FORN=1TO1500:NEXT:LOCATE0,1:PRIN
T M$(0):LOCATE4,1:PRINT"REPARACIONE
SÑEFECTUADAS":BEEP:FORN=1TO1200:NEX
T
2480 LOCATE 8,15:PRINTCHR$(224);STR
ING$(13,228);CHR$(225)
2490 DF=0:DE=0:CO=0:MO=0:BA=0
2500 IF SS=1 THEN SS=1 ELSE SS=0
2510 IF SL=1 THEN SL=1 ELSE SL=0
2520 GOSUB 540:RETURN
2530 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''' DEFLECTORES '''''''''
''''''''''''''activar/desactivar''''
''''''
2540 IF DF=2 THEN LOCATE4,1:PRINT"D
EFLECTORESÑDESTRUIDOS":GOSUB 560:GO
SUB 540:RETURN
2550 IF DF=0 THEN 2640
2560 REM desactivacion deflectores
2570 IF DF=1 THEN LOCATE4,1:PRINT"Q
UIERESÑDESACTIVARLOS"
2580 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2580
2590 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2600 IFA$<>"S" THEN RETURN 400
2610 DF=0:EN=INT(EN+DE/5):DE=0:LOCA
TE5,13:PRINTCHR$(165);CHR$(166)
2620 RETURN 400
2630 REM activacion deflectores
2640 LOCATE2,1:PRINT"PODERÑDEFLECTO
RÑÑ 1/ 2/ 3"
2650 A$=INKEY$:IF A$=""THEN2650
2660 IF A$="1" THEN DE=15
2670 IF A$="2" THEN DE=30
2680 IF A$="3" THEN DE=50
2690 IF DE>=EN THEN LOCATE0,1:PRINT
 M$(0):LOCATE1,1:PRINT"ENERGIAÑINSU
FICIENTE":FORI=1TO1500:NEXT:GOSUB 5
40:RETURN
2700 EN=EN-DE:DE=DE*3:DF=1
2710 RETURN 400
2720 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''' DESTRUCCION DE DEFLECTORE
S'''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
2730 EN=EN-10:DE=0:PLAY"L24M380S140
3AAA"
2740 LOCATE4,1:PRINT"DEFLECTORESÑDE
STRUIDOS"
2750 GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN
2760 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''COLOCAR EL MODO DEL SCANNE
R'''''''''(radar en automatico o man
ual)'
2770 IF SS=2 AND SL=2 THEN LOCATE3,
1:PRINT"SCANÑCOMPUTERÑAVERIADO":GOS
UB 560:GOSUB 540:RETURN
2780 LOCATE3,1:PRINT"LRSÑÑÑA~autoÑM
~manual"
2790 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2790
2800 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2810 IF A$="A" THEN2840
2820 IF A$="M" THEN 2830 ELSE 2790
2830 LOCATE1,1:PRINT"SCANÑDEÑLARGOÑ
ALCANCEÑMANUAL":LOCATE4,10:PRINTCHR
$(165);CHR$(166):SL=0:FORI=1TO100:N
EXT:GOTO 2850
2840 LOCATE1,1:PRINT"SCANÑDEÑLARGOÑ
ALCANCEÑAUTO":LOCATE4,10:PRINTCHR$(
164);" ":SL=1:FORI=1TO1000:NEXT
2850 LOCATE0,1:PRINT M$(0):LOCATE3,
1:PRINT"SRSÑÑÑA~autoÑM~manual"
2860 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2860
2870 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2880 IF A$="A" THEN2910
2890 IF A$="M" THEN 2900 ELSE2860
2900 LOCATE1,1:PRINT"SCANÑDEÑCORTOÑ
ALCANCEÑMANUAL":LOCATE4,11:PRINTCHR
$(165);CHR$(166):SS=0:FORI=1TO1000:
NEXT:GOTO 2920
2910 LOCATE1,1:PRINT"SCANÑDEÑCORTOÑ
ALCANCEÑAUTO":LOCATE4,11:PRINTCHR$(
```

```
164);" ":SS=1:FORI=1TO1000:NEXT:GOT
O 2930
2920 IF SS=0 AND SL=0 THEN LOCATE1,
9:PRINTCHR$(32);CHR$(156);CHR$(158)
;CHR$(159);:LOCATE4,10:PRINTCHR$(16
5);CHR$(166);:LOCATE4,11:PRINTCHR$(
165);CHR$(166);
2930 IF SS=1 OR SL=1 THEN LOCATE1,9
:PRINTCHR$(155);CHR$(128);CHR$(156)
;CHR$(157);:FORI=0TO1000:NEXT
2940 GOSUB 540:RETURN 400
2950 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''''' LISTA DE COMANDOS ''''
''''''''''''''''(rutina de "help")'''
''''''
2960 CLS:FORI=0TO13:PUTSPRITEI,(0,2
09):NEXT
2970 PRINT"LETRA   ENERGIA    SIGNI
FICADO COMANDO UTILIZADA"
2980 PRINT"ÑS1~short~range~sensors~
o~radar   ~estatus~del~sector~SRS"
2990 PRINT:PRINT"ÑL1~long~range~sen
sor~şcanner~~~~~~estatus~de~la~gala
xia~LRS"
3000 PRINT:PRINT"ÑP ~caza~klingons~
a~bordo~del~~ galileo~"
3010 PRINT:PRINT"ÑQO~preguntar~al~o
rdenador~de~~~la~nave~espacial~por~
la~~~~~~~~~localizacion~mas~cercana~
de~~~~klingons~ÑK~o~base~estelar~ÑB
~~dirigiendose~la~nave~inmediatamen
te~a~ese~sector~"
3020 PRINT:PRINT"ÑW1-8~warp~engines
~o~motores~~~~warp~factor~es~la~pot
enciá~~~~~warp~direction~es~la~~~~~
~~~~~~direccion~ 1~N 2~NE 3~ESTE.."
3030 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3030ELSE
CLS
3040 PRINT"ÑBO-1~tomar~contato~con~
base~~~~para~reponer~energia~torped
os~~phasers~y~realizar~reparacion~~
de~averias"
3050 PRINT:PRINT"ÑMO~selecciona~el~
modo~del~SRS~~y~del~LRS~manual~o~au
tomatico"
3060 PRINT:PRINT"ÑCO~selecciona~el~
modo~de~~~~~~~ataque~manual~o~autom
atico~"
3070 PRINT:PRINT"ÑA1~establecer~com
unicaciones~~~con~klingons~para~efe
ctuar~~~~~reparaciones~de~emergenci
a~~~~~es~posible~que~sean~declinada
s"
3080 PRINT:PRINT"ÑGO~SAVE~el~juego~
en~cassette~":PRINT:PRINT"ÑRO~LOAD~
un~juego~previamente~~~guardado~en~
cassette"
3090 PRINT:PRINT"ÑHO~escribe~esta~l
ista"
3100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3100ELSE
CLS
3110 PRINT"ÑEO~computer~damage~repo
rt~~~~~~escribe~en~el~lugar~adecuad
o~~~el~estado~funcional~de~los~~~~~
sistemas~de~la~nave"
3120 PRINT:PRINT" destruido  ";CHR$
(200)," operativo  ";CHR$(228)
3130 PRINT:PRINT"ÑDO~activa~o~desac
tiva~los~~~~~~deflectores~Ñ1Ñ~poten
cia~~~~~~~equivalente~a~15~unidades
~de~~~energia~~~Ñ2Ñ~potencia~de~30~
~~~~~~~~~~~~Ñ3Ñ~potencia~de~50~"
3140 PRINT:PRINT"ÑRETURN~si~estas~e
n~batalla~con~klingons~entonces~reg
resas~a~~~la~posicion~de~comando"
3150 PRINT:PRINT"ÑN~empieza~el~jueg
o~de~ñuevo"
3160 PRINT"ÑT~empezar~a~lanzar~torp
edos"
3170 PRINT"ÑO~escribe~tu~rango~y~lo
s~~~~~~~~puntos~que~te~faltan~para~~
~~~~obtener~el~siguente~rango"
3180 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3180 ELSE
 RETURN 180
3190 ''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''' CAZA AUTOMATICA ''''''
''''''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''
3200 IFCA=0 THEN LOCATE3,1:PRINT"AC
TIVADAÑCAZAÑAUTOMATICA":CA=1:GOSUB
560:GOSUB 540:RETURN
3210 IFCA=1 THEN LOCATE1,1:PRINT"DE
SACTIVADAÑCAZAÑAUTOMATICA":CA=0:GOS
UB 560:GOSUB 540:RETURN
3220 ''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''''''''' PRIORIDAD '''''''''
''''''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''
3230 A=INT(RND(1)*3)+1:ON A GOTO 32
40,3250,3260
3240 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN SE
C=I:PR=1:LOCATE3,1:PRINT"PRIORIDADÑ
IÑENÑSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS$(I,GA
):PLAY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:N
```



```
EXT:GOSUB 540:LOCATE5,1:PRINT"COLON
IAÑBAJOÑATAQUE":GOTO 3270 ELSE NEXT
 :GOTO 3270
3250 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN SE
C=I:PR=0:LOCATE3,1:PRINT"PRIORIDADÑ
IIIÑENÑSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS$(I,G
A):PLAY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:
NEXT:LOCATE0,1:PRINT M$(1):LOCATE6,
1:PRINT"ATAQUEÑINMINENTE":GOTO 3270
 ELSE NEXT :GOTO 3270
3260 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN LO
CATE3,1:PR=0:PRINT"PRIORIDADÑIIIÑEN
ÑSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS$(I,GA):PL
AY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:NEXT:
LOCATE0,1:PRINT M$(1):LOCATE6,1:PRI
NT"SITUACIONÑPELIGROSA":FORI=1TO300
0:NEXT:GOTO3270 ELSE NEXT :GOTO 327
0
3270 IF SS=1 THEN GOSUB540:GOSUB 91
0
3280 IF SL=1 THEN GOSUB540:GOSUB 79
0
3290 IF PR=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 1
190
3300 RETURN
3310 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''DESTRUCCION ENTERPRISE''
''''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''

3320 BEEP:PLAY"L1M38S14N79":FORI=1T
O900:NEXT:BEEP:SOUND0,255:SOUND1,5:
SOUND2,0:SOUND3,13:SOUND4,255:SOUND
5,15:SOUND6,30:SOUND7,46:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUN
D12,49:SOUND13,0:FORA=1TO250:NEXT:S
OUND12,160:SOUND13,0
3330 FORI=0TO5:VPOKE&H201B,103:FORN
=1TO600:NEXT:VPOKE&H201B,71:FORN=1T
O600:NEXT:NEXT
3340 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),1
,I:NEXT
3350 CLS:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT
STRING$(31,200);:NEXT
3360 LOCATE4,2:PRINT"DESTRUCCIONÑIN
MINENTE"
3370 LOCATE1,4:PRINT"FALLOÑENÑLAÑRE
SERVAÑDEÑENERGIA"
3380 LOCATE2,8:PRINT"TUÑNAVEÑESPACI
ALÑENTERPRISE"
3390 LOCATE3,11:PRINT"HAÑSIDOÑDESTR
UIDAÑPORÑLA"
3400 LOCATE2,14:PRINT"FUERZAÑINVASO
RAÑDEÑKLINGON"
3410 LOCATE0,21:PRINT"~pulsa~ÑPÑ~pa
ra~la~siguente~~~~~~~~~~~~~~mision"
3420 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3420
3430 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
3440 IFA$<>"P" THEN 3420
3450 CLS:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT
STRING$(31,200);:NEXT
3460 LOCATE 2,2:PRINT"~se~te~ha~dad
o~el~mando~de~~~~~~~~una~nueva~nave
~":RA=RA-1:IF RA<0 THEN RA=0
3470 LOCATE 2,4:PRINT"~aunque~has~s
ido~degradado~~~~~~~~a~";RG$(RA);"~
~~~":GA=1
3480 GOSUB 620
3490 LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango~es~
~Ñ";RG$(RA)
3500 LOCATE2,12:PRINT"la~flota~de~k
lingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTKL
IN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16:
PRINT"~numero~de~bases ";SB
3510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3510
3520 GOSUB 3860:RETURN 400
3530 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''INFORMACION DE DAÑOS''''''
''''''''''y del estado de la nave ''
''''''

3540 LOCATE20,18:PRINT"ÑÑÑLRSÑÑÑ";:
IFSL=2THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRIN
TCHR$(228);
3550 LOCATE20,19:PRINT"ÑÑÑSRSÑÑÑ";:
IFSS=2THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRIN
TCHR$(228);
3560 LOCATE20,20:PRINT"DEFLECTOR";:
IFDF=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3570 LOCATE20,21:PRINT"ORDENADOR";:
IFCO=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3580 LOCATE20,22:PRINT"ÑMOTORESÑ";:
IFMO=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3590 LOCATE20,23:PRINT"BATERIASÑ";:
IFBA=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3600 FORI=1TO5000:NEXT
3610 FORI=18TO23:LOCATE20,I:PRINTST
RING$(10,200);:NEXT:RETURN
3620 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''''' TORMENTA ESPACIAL '''''
''''''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''

3630 FORN=0TO3:BEEP:LOCATE1,1:PRINT
"TORMENTAÑESPACIALÑMETEORITOS":FORI
```

```
=1TO300:NEXT:LOCATE0,1:PRINTM$(0):F
ORI=1TO300:NEXT:NEXT
3640 IF RND(1)<.1 THEN LOCATE5,1:PR
INT"MOTORESÑAVERIADOS":FORI=1TO2000
:NEXT:MO=2:GOTO 3720
3650 IF RND(1)<.2 THEN LOCATE 1,1:P
RINT"SENSORESÑLARGOSÑAVERIADOS":FOR
I=1TO2000:NEXT:SL=2:GOTO 3720
3660 IF RND(1)<.25 THEN LOCATE 1,1:
PRINT"SENSORESÑCORTOSÑAVERIADOS":FO
RI=1TO2000:NEXT:SS=2:GOTO 3720
3670 IF RND(1)<.3 THEN LOCATE 5,1:P
RINT"DEFLECTORESÑDESTRUIDOS":FORI=1
TO2000:NEXT:DF=2:EN=EN+DE/5:DE=0:GO
TO 3720
3680 IF RND(1)<.4 THEN LOCATE 0,1:P
RINT"COMPUTADORÑNAVEGACIONÑAVERIADO
":FORI=1TO2000:NEXT:CO=2:GOTO 3720
3690 IF RND(1)<.5 THEN LOCATE 2,1:P
RINT"BATERIASÑDISPAROÑAVERIADAS":FO
RI=1TO2000:NEXT:BA=2:GOTO 3720
3700 SEC=INT(RND(1)*39+1)
3710 LOCATE1,1:PRINT"ENTERPRISEÑDES
PLAZADOÑAÑSECTOR":LOCATE6,2:PRINT S
$(SEC,GA):FORI=1TO5000:NEXT:LOCATE0
,1:PRINT M$(1):GOTO 3720
3720 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
10
3730 IF SL=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 7
90
3740 GOSUB 540:RETURN 410
3750 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''  COMPUTADOR GALACTICO ''
'''''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''
3760 IF CO=2 THEN LOCATE0,1:PRINT"C
OMPUTADORÑNAVEGACIONÑAVERIADO":GOSU
B 560:GOSUB 540:RETURN
3770 LOCATE5,1:PRINT"CURSOÑKLINGONÑ
OÑBASE"
3780 A$="":A$=INKEY$:IFA$=""THEN 37
80
3790 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
3800 IF A$="K" THEN FORI=SECTO40STE
P3:IFS(I,1)>0 THEN SEC=I:GOTO 3830
ELSE NEXT
3810 IF A$="B" THEN FORI=SECTO40STE
P3:IFS(I,2)=1 THEN SEC=I:GOTO 3830
ELSE NEXT
3820 GOSUB 540:LOCATE1,1:PRINT"COMU
NICACIONÑIMPOSIBLE":LOCATE1,2:PRINT
"INTERFERENCIASÑCONÑKLINGONS":FORI=
1TO2000:NEXT:GOSUB 540:RETURN 400
3830 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
10
3840 IF SL=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 7
90
3850 RETURN 400
3860 '''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''''  DIBUJO PANTALLA '''''
'''''''''''''''''''''''''''''''''''
3870 CLS:FORI=0TO2:LOCATE0,I:PRINTS
TRING$(31,192):NEXT
3880 LOCATE7,3:PRINTCHR$(216);STRIN
G$(15,223);CHR$(217)
3890 FORI=4TO15:LOCATE7,I:PRINTCHR$
(221);STRING$(15,184);CHR$(222):NEX
T
3900 LOCATE7,16:PRINTCHR$(218);STRI
NG$(15,220);CHR$(219)
3910 LOCATE 0,4:PRINTCHR$(128);CHR$
(129);CHR$(130);CHR$(131)
3920 LOCATE 0,6:PRINTCHR$(132);CHR$
(133);CHR$(134)
3930 LOCATE 0,13:PRINTCHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(128);CHR$(138
);CHR$(165);CHR$(166);:LOCATE1,14:P
RINTCHR$(169);CHR$(170);CHR$(171);
3940 LOCATE 1,10:PRINTCHR$(142);CHR
$(143):LOCATE 4,10:PRINTCHR$(165);C
HR$(166)
3950 LOCATE 1,11:PRINTCHR$(144);CHR
$(143):LOCATE4,11:PRINTCHR$(165);CH
R$(166)
3960 LOCATE 0,8:PRINTCHR$(152);CHR$
(153);CHR$(32);CHR$(154);CHR$(135):
LOCATE2,9:PRINTCHR$(156);CHR$(158);
CHR$(159)
3970 LOCATE 0,16:PRINTCHR$(167);CHR
$(134);CHR$(168)
3980 FORI=17TO23:LOCATE1,I:PRINTSTR
ING$(10,228);:NEXT:LOCATE4,17:PRINT
"LRS"
3990 FORI=17TO23:LOCATE13,I:PRINTST
RING$(5,228);:NEXT:LOCATE14,17:PRIN
T"SRS"
4000 FORI=17TO23:LOCATE20,I:PRINTST
RING$(10,200);:NEXT:LOCATE23,17:PRI
NT"NAVE";
4010 LOCATE25,4:PRINTCHR$(139);CHR$
(140);CHR$(141)
4020 LOCATE25,7:PRINTCHR$(145);CHR$
(146);CHR$(147)
4030 LOCATE25,10:PRINTCHR$(148);CHR
$(149);CHR$(150);CHR$(151)
4040 LOCATE25,13:PRINTCHR$(160);CHR
$(161);CHR$(32);CHR$(162);CHR$(163)
4050 LOCATE 8,15:PRINTCHR$(224);STR
ING$(13,228);CHR$(225)
4060 RETURN
4070 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''''''  PANTALLA MISION ''''''
'''''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''
4080 CLS:LOCATE 0,10:PRINT"~quieres
~reasumir~ÑLOADÑ~tu~~~~~rango~y~bat
alla~~ÑSÑ~o~ÑNÑ~~~~"
4090 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4090
4100 IF A$="S" OR A$="s" THEN LO=0:
GOSUB 5810
4110 CLS:LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango
```

```
~es~~Ñ";RG$(RA)
4120 LOCATE2,12:PRINT"~la~flota~de~klingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTKLIN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16:PRINT"~numero~de~bases ";SB
4130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4130
4140 CLS
4150 LOCATE0,1:PRINT"~tu~mision~es~la~de~liberar~a~~~las~tres~galaxias~de~la~feroz~~invasion~de~las~fuerzas~de~~~~          ~ÑKLINGONÑ~"
4160 PRINT:PRINT"~tu~estas~al~mando~de~la~~~~~~~~fantastica~nave~espacial~el~~~          ~ÑENTERPRISE~"
4170 PRINT:PRINT"~la~nave~esta~dotada~de~las~mas~avanzadas~armas~y~equipo~~~~~~~"
4180 PRINT:PRINT"~si~durante~la~batalla~~~~~~~~~~necesitas~informacion~pulsa~la          ~letra~ÑHÑ~"
4190 LOCATE1,21:PRINT"~pulsa~una~tecla~cuando~estes":LOCATE5,22:PRINT"~listo~para~empezar"
4200 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 4200
4210 CLS:RETURN
4220 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''PANTALLA VICTORIA''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
4230 CLS:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),1,I:NEXT
4240 CLS:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(31,228);:NEXT
4250 LOCATE10,2:PRINT"ENHORABUENA"
4260 LOCATE3,7:PRINT"PREPARATEÑPARAÑLAÑSIGUENTE"
4270 LOCATE10,9:PRINT"GALAXIA"
4280 LOCATE0,11:PRINT"LAÑCUALÑSERANÑ
```



```
MUCHOÑMASÑDIFICIL"
4290 LOCATE0,13:PRINT"LOSÑKLINGONSÑAUMENTARANÑENÑ"
4300 LOCATE8,15:PRINT"ÑNUMEROÑÑY"
4310 LOCATE0,17:PRINT"DISPARANÑCONÑMUCHAÑMASÑPOTENCIA"
4320 LOCATE2,21:PRINT"~presiona~ÑP~~para~tu~mision"
4330 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4330
4340 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
4350 IFA$<>"P" THEN 4330
4360 GOSUB 620
4370 CLS:LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango~es~~Ñ";RG$(RA)
4380 LOCATE2,12:PRINT"~la~flota~de~klingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTKLIN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16:PRINT"~numero~de~bases ";SB
4390 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4390
4400 GA=GA+1
4410 CLS:GOSUB 3860:RETURN 190
4420 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''PANTALLA VICTORIA FINAL'''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
4430 CLS:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),1,I:NEXT
4440 LOCATE 6,8:PRINT"ÑLOÑHASÑLOGRADO"
4450 LOCATE 1,12:PRINT"ÑLAÑFEDERACIONÑESTAÑAÑSALVO"
4460 LOCATE 2,14:PRINT"ÑAHORAÑNECESITASÑDESCANSO"
4470 LOCATE 8,4:PRINT"ÑENHORABUENA":FORI=1TO1100:NEXT:LOCATE8,4:PRINTSPC(12):FORI=0TO1100:NEXT
4480 LOCATE1,16:PRINT"ÑQUIERESÑGRABARÑTUÑRANGOÑYÑ     ÑBATALLAÑÑÑSÑÑNÑ"
4490 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4470
4500 IF A$="S" OR A$="s" THEN SA=0:GOSUB 5720
4510 CLS:LOCATE1,16:PRINT"~quieres~jugar~de~nuevo~~s~~n~"
4520 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4520
4530 IF A$="S" OR A$="s" THEN GA=1:GOSUB620:GOSUB 3860:RETURN400
4540 GOTO 5900
4550 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''' LECTURA DE DATOS ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
4560 SCREEN1,2:WIDTH31:KEY OFF:COLOR15,0,0
4570 LOCATE 8,8:PRINT"ÑMSXÑSTARÑTREK":LOCATE 6,12:PRINT"~por~ ÑJUANÑSALASÑ":LOCATE6,13:PRINT"ÑODVARÑSOLBERGSVEIÑ 204":LOCATE9,14:PRINT"0973ÑOSLOÑ 9":LOCATE10,15:PRINT"ÑNORUEGAÑ"
```

```
4580 FORA=&H2005 TO &H2007:VPOKEA,1
60:NEXT
4590 FORA=&H2008 TO &H200B:VPOKEA,3
0:NEXT
4600 FORA=&H2010 TO &H2015:VPOKEA,1
28:NEXT
4610 FORA=&H200C TO &H200F:VPOKEA,2
4:NEXT
4620 VPOKE&H2016,18
4630 VPOKE&H2017,112
4640 VPOKE&H2018,224
4650 VPOKE&H2019,128
4660 VPOKE&H201B,71
4670 VPOKE&H201C,39
4680 VPOKE&H2005,30
4690 REM redefinicion de caracteres
,,
4700 B=BASE(7):C$=CHR$(126):D=B+ASC
(C$)*8
4710 FORX=DTOD+7:VPOKEX,0:NEXT
4720 B=BASE(7):RESTORE 4810
4730 FOR A=128 TO 171
4740 C$=CHR$(A)
4750 D=B+ASC(C$)*8
4760 FORX=DTOD+7
4770 READ H$
4780 VPOKEX,VAL("&H"+H$)
4790 NEXTX,A
4800 B=BASE(7):C$=CHR$(92):D=B+ASC(
C$)*8:FORX=DTOD+7:VPOKEX,0:NEXTX
4810 DATA EE,4A,4A,4A,4E,0,0,0,EE,A
A,CE,A8,A8,0,0,0,EC,8A,CA,8A,EC,0,0
,0,E0,A0,A0,A0,E0,0,0,0
4820 DATA EA,AA,EE,8A,8A,0,0,0,EE,A
8,EE,A2,AE,0,0,0,EE,8A,CC,8A,EA,0,0
,0
4830 DATA CE,A8,AC,A8,CE,0,0,0,E8,8
8,C8,88,8E,0,0,0,EE,88,C8,88,EE,0,0
,0,E0,A0,C0,A0,A0,0,0,0
4840 DATA EE,8A,EE,AA,EA,0,0,0,8E,8
A,8E,8A,EA,0,0,0,AA,AA,44,A4,A4,0,0
,0
4850 DATA 8E,8A,8C,8A,EA,0,0,0,E0,8
0,E0,20,E0,0,0,0,EE,8A,EC,2A,EA,0,0
,0
4860 DATA EE,88,EC,28,EE,0,0,0,EE,8
4,84,84,E4,0,0,0,EE,AA,AC,AA,EA,0,0
,0
4870 DATA A8,A8,C8,A8,AE,0,0,0,52,5
A,56,52,52,0,0,0,EE,8A,EA,AA,EE,0,0
,0,97,D4,B7,91,97,0,0,0
4880 DATA EE,88,E8,28,EE,0,0,0,E9,A
D,EB,A9,A9,0,0,0,AE,EA,AA,AA,AE,0,0
,0
4890 DATA EA,AA,EA,AA,AE,0,0,0,AE,E
A,AE,AA,AA,0,0,0,EB,4A,4A,4A,4B,0,0
,0
4900 DATA 95,D5,B5,95,97,0,0,0,74,5
4,74,54,57,0,0,0
4910 DATA EE,84,E4,24,E4,0,0,0,EE,A
A,EC,AA,AA,0,0,0,CE,AA,CE,AA,CA,0,0
,0,EE,88,EC,28,EE,0,0,0
4920 DATA E9,AD,AB,A9,E9,0,0,0,EE,A
8,AC,A8,E8,0,0,0,E0,80,C0,80,80,0,0
,0
4930 DATA E9,8D,CB,89,E9,0,0,0,EA,8
A,E4,A4,E4,0,0,0
4940 DATA EE,AA,EA,8A,8E,0,0,0,AE,A
8,AC,E8,AE,0,0,0,E0,A0,C0,A0,A0,0,0
,0
4950 B=BASE(7):FORA=216TO219:C$=CHR
$(A):D=B+ASC(C$)*8
```

```
4960 FORX=DTOD+7:READH$:VPOKEX,VAL("&H"+H$):NEXTX,A
4970 DATA 3F,7F,FF,FF,FC,F8,F0,F0,FC,FE,FF,FF,3F,1F,F,F,F0,F0,F8,FC,FF,FF,7F,3F,F,F,1F,3F,FF,FF,FE,FC
4980 B=BASE(7):FORA=176TO182:C$=CHR$(A):D=B+ASC(C$)*8
4990 FORX=DTOD+7:READH$:VPOKEX,VAL("&H"+H$):NEXTX,A
5000 DATA 10,54,38,EE,38,54,10,0,60,F0,F0,69,A,C,A,9
5010 DATA 18,18,18,FF,FF,18,18,18,0,0,0,18,0,0,0,0
5020 DATA 3C,7E,ff,DB,7E,3C,e7,bd,18,3C,7E,59,FF,3C,e7,bd,18,3C,5A,7E,3C,18,E7,99
5030 DATA A3,54,28,1C,3E,C8,44,A6,A3,50,81,0,0,D8,64,A7
5040 DATA 1,41,e3,ec,98,a0,93,88,84,88,44,32,7f,78,30,0,80,82,c7,37,19,5,c9,11,21,11,22,4c,fe,1e,c,0
5050 DATA 0,0,40,40,40,a0,a0,a0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0
5060 RESTORE 5080:B=BASE(7):FORA=224TO229:C$=CHR$(A):D=B+ASC(C$)*8
5070 FORX=DTOD+7:READH$:VPOKEX,VAL("&H"+H$):NEXTX,A
5080 DATA 1,3,7,6F,7F,7F,7F,FF,40,C0,E0,F6,FE,FE,FE,FF,0,81,C3,E5,DF,FB,F7,FF,0,0,82,C5,16,8A,D7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3c,42,a5,99,99,a5,42,3c
5090 B=BASE(7):FORA=0TO24 STEP8:RESTORE 5110:C$=CHR$(184+A):D=B+ASC(C$)*8
5100 FORX=DTOD+7:READH$:VPOKEX,VAL("&H"+H$):NEXTX,A
5110 DATA ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
5120 DATA 18,18,3c,c3,81,42,3c,0
5130 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''' LEE SPRITES '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
5140 RESTORE 5020:FORN=2TO6
5150 S$="":FOR I=0 TO 7:READ H$
5160 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT I
5170 SPRITE$(N)=S$:NEXT N
5180 RESTORE 5040
5190 FORN=0TO1:S$="":T$="":U$="":V$=""
5200 FORI=0TO7:READ H$
5210 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5220 FORI=0TO7:READ H$
5230 T$=T$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5240 FORI=0TO7:READ H$
5250 U$=U$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5260 FORI=0TO7:READ H$
5270 V$=V$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5280 SPRITE$(N)=S$+T$+U$+V$:NEXT
5290 RESTORE 5120
5300 S$="":FOR I=0 TO 7:READ H$
5310 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5320 SPRITE$(7)=S$
5330 DATA 0,40,E0,E0,90,A8,97,88,84,88,44,32,7F,78,30,0,0,2,7,7,9,15,E9,11,21,11,22,4C,FE,1E,C,0
5340 RESTORE 5330:S$="":T$="":U$="":V$=""
5350 FORI=0TO7:READ H$
5360 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5370 FORI=0TO7:READ H$
5380 T$=T$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5390 FORI=0TO7:READ H$
5400 U$=U$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5410 FORI=0TO7:READ H$
5420 V$=V$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5430 SPRITE$(8)=S$+T$+U$+V$
5440 RESTORE 5490
5450 FORN=9TO18
5460 S$="":FOR I=0 TO 7:READ H$
5470 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT I
5480 SPRITE$(N)=S$:NEXT N
5490 DATA 10,10,38,38,38,38,7C,6C
5500 DATA 81,50,0,0,83,0,44,80
5510 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0
5520 DATA 0,0,0,8,8,0,0;0
5530 DATA 0,0,0,8,30,50,20,0,0,0,0,10,c,a,4,0
5540 DATA 0,0,0,18,18,0,0,0,0,0,38,28,10,38,0,0,0,18,3c,24,18,24,0,0,0,38,7c,54,38,44,0,0
5550 ''' data nombre sectores''
5560 RESTORE 5600:FORI=1TO3
5570 FORN=1TO40
5580 READS$(N,I)
5590 NEXT N,I
5600 DATA DAHLÑIII,SOLÑIII,DRACOÑII,MATRIXÑVII,VIRGOÑII,ANDROMEDAÑI,KHALAÑIX,RIGELÑIII,ZORKÑVI,CAPELLAÑVI,SINTRANÑIV,VIDENEBÑVIII,UNIXÑII,ANTARESÑII,EXECÑVIII,CANPUSÑV,PANTHERÑIX
5610 DATA VEGAÑVIII,OHMEGAÑII,ALTAIRÑII,YOGAÑII,POLUXÑIII,TANGOÑXII,SPICAÑVIII,KHOMAÑII,LALANDEÑII,PEGASUSÑIII,KRUGERÑIV,TYCHOÑVIII,SIRIUSÑVII,PIPPINÑII,PROCYONÑI,GALILEOÑX,POLARISÑII,PULSARÑIII,ALKAIDÑII,NOVAÑII,ACAMAÑVI,GIGAÑXI,AVIORÑIII,KHILOÑIII,CETU
5620 DATA ZULUÑIV,NUNKIÑVII,ANKAAÑIII,HAMALÑVII,SUMAILÑVI,NOKTAÑV,TEXACOÑIII,OLIPHAUNÑI,KONDORÑII
5630 DATA MENKENTÑVI,MORDORÑIII,VIDIPHAÑIII,LIMAÑVII,VALIOTHÑI,DELTAÑVI,VIAÑAQUILA,GAMMAÑX,ICALLAMÑIX,BAKERÑVII,SERPENÑI,SCRATCHÑXXI,CARINAÑ
```

```
I,OTHLOÑII,VCYGUUSÑIII,BAGGINSÑV,MI
RAÑVI,SAURONÑI,ALGULÑIII,BETAÑVIII
5640 DATA MOEBIUSÑII,PINTOÑX,CHROME
ÑVII,ORPHEUSÑII,ALEPHÑII,ZEUSÑX,KEP
LERÑIV,ORTHÑIV,CHILLÑII,GEMINIÑI,MA
RYÑIII,PISCESÑV,SIERRAÑV,STRATOSÑIV
,KOLSTADÑII,MALTHUSÑII,PUGHEÑIV
5650 DATA BRAVOÑII,DROSKÑIX,OLYMPHU
SÑIX,GAARDERÑVIII,NORDÑX,KANKHAÑI,M
AXWELLÑII,JERVENÑII,NEWTONÑVII,SPON
EÑIV,GALACTICAÑI,DUDZIUKÑI,ZILOGÑVI
II,BRANDERÑII,INTELÑIII,TAKACSYÑXII
,MYCRONÑII,FOUNDATIONÑI,WINTERÑIV,M
EGAÑVII,METAORDÑII,COMETÑV,CONRADIN
ÑII,NEWÑS.
5660 DATA EPSILONÑIV,KOSKIÑI,KANDHI
AÑIV,OHLSSONÑIV,HAIDERÑIX,HESTNESSÑ
VIII,RASTAÑII,SANDEÑIII,ZALKAUÑIV
5670 M$(0)=STRING$(31,192)
5680 M$(1)=STRING$(62,192)
5690 RESTORE 5700:FORI=0TO7:READH$:
RG$(I)=H$:NEXT
5700 DATA ALFEREZ,TENIENTE,CAPITAN,
COMANDANTE,CORONEL,GENERAL,VICEÑALM
IRANTE,ALMIRANTE
5710 RETURN
5720 '''''''''''''''''''''''''''''''
'''''''''''''''''SAVE''''''''''''''
'''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''
5730 CLS:LOCATE0,10:PRINT"ÑPULSAÑPL
AYÑYÑRECORDÑENÑELÑÑÑÑÑCASSETTEÑYÑL
UEGOÑPULSAÑRETURNÑ"
5740 A$=INKEY$:IFA$<>CHR$(13)THEN57
40
5750 OPEN"CAS:DATA" FOR OUTPUT AS#1
5760 FOR I=1TO40:FORN=1TO2
5770 PRINT#1,S(I,N)
5780 NEXT N,I
5790 PRINT#1,KLIN,DE,DF,SL,SS,CO,MO
,BA,TP,EN,PH,GA,RA,PU,SB
5800 CLOSE:IF SA=1 THEN SA=0:GOSUB
3860:RETURN ELSE RETURN
5810 ''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''''''''LOAD''''''''''''''
''''''''''''''''''''''''''''''''''''
'''''
5820 CLS:LOCATE1,10:PRINT"ÑPULSAÑPL
AYÑÑENÑELÑCASSETTEÑYÑ ÑLUEGOÑPULSAÑ
RETURN"
5830 A$=INKEY$:IFA$<>CHR$(13)THEN58
30
5840 OPEN"CAS:DATA" FOR INPUT AS#1
5850 FOR I=1TO40:FORN=1TO2
5860 INPUT#1,S(I,N)
5870 NEXT N,I
5880 INPUT#1,KLIN,DE,DF,SL,SS,CO,MO
,BA,TP,EN,PH,GA,RA,PU,SB
5890 CLOSE:IF LO=1 THEN LO=0:GOSUB
3860:RETURN ELSE RETURN
5900 COLOR 1,7,7:CLS:SCREEN0:END
5910 RESUME NEXT
```

Test de listados

10 - 58	260 -205	510 - 6	760 -182	1010 -117	1260 -104	1510 -229
20 - 58	270 -137	520 - 95	770 -142	1020 - 91	1270 - 4	1520 - 46
30 - 58	280 - 48	530 - 58	780 - 58	1030 - 72	1280 - 6	1530 - 49
40 - 58	290 -169	540 -142	790 -145	1040 - 36	1290 - 54	1540 -241
50 - 58	300 -186	550 - 58	800 -239	1050 -197	1300 - 75	1550 -103
60 - 58	310 -170	560 - 72	810 -150	1060 - 14	1310 -174	1560 -176
70 - 58	320 -113	570 -121	820 -179	1070 - 69	1320 - 45	1570 - 35
80 - 58	330 - 80	580 - 58	830 -185	1080 -193	1330 - 72	1580 - 58
90 - 58	340 -180	590 -187	840 - 34	1090 - 92	1340 - 0	1590 -115
100 - 66	350 -144	600 - 28	850 - 33	1100 - 79	1350 - 53	1600 -117
110 -255	360 - 28	610 -200	860 - 78	1110 - 15	1360 - 64	1610 - 92
120 -152	370 -136	620 - 58	870 - 2	1120 - 51	1370 - 69	1620 -143
130 -151	380 -103	630 -167	880 -180	1130 -174	1380 - 2	1630 -188
140 - 93	390 - 37	640 -115	890 -212	1140 -166	1390 -211	1640 - 57
150 -240	400 - 58	650 -216	900 - 58	1150 - 30	1400 - 0	1650 -154
160 -125	410 -234	660 - 97	910 -170	1160 -185	1410 - 27	1660 -103
170 - 4	420 - 18	670 -209	920 - 21	1170 - 43	1420 -223	1670 -142
180 - 50	430 -192	680 - 80	930 - 5	1180 -142	1430 - 28	1680 - 58
190 - 40	440 -125	690 - 63	940 -161	1190 - 56	1440 -127	1690 -250
200 -185	450 -121	700 -122	950 -199	1200 - 11	1450 - 19	1700 -156
210 - 41	460 -202	710 -180	960 -203	1210 - 85	1460 - 98	1710 - 18
220 -104	470 - 30	720 -131	970 - 58	1220 -192	1470 -121	1720 - 90
230 - 18	480 -114	730 -131	980 -248	1230 - 67	1480 - 58	1730 - 79
240 -240	490 - 58	740 - 25	990 -129	1240 -191	1490 -172	1740 -133
250 -111	500 -250	750 -148	1000 - 58	1250 -240	1500 -215	1750 -134

1760	-134	2360	- 15	2960	-237	3560	- 96	4160	- 39	4760	- 51	5360	-100
1770	-137	2370	-165	2970	- 16	3570	-111	4170	-178	4770	-243	5370	-233
1780	- 85	2380	- 38	2980	-172	3580	-189	4180	- 67	4780	- 61	5380	-102
1790	-193	2390	- 0	2990	- 5	3590	-107	4190	-148	4790	- 72	5390	-233
1800	-131	2400	-141	3000	-201	3600	- 25	4200	-253	4800	- 83	5400	-104
1810	- 26	2410	- 72	3010	- 3	3610	- 95	4210	-103	4810	-195	5410	-233
1820	-109	2420	- 0	3020	- 67	3620	- 58	4220	- 58	4820	-186	5420	-106
1830	- 56	2430	-216	3030	-224	3630	- 29	4230	-157	4830	-157	5430	-249
1840	- 14	2440	-213	3040	-220	3640	-210	4240	-127	4840	-133	5440	- 33
1850	-152	2450	-246	3050	-230	3650	-194	4250	-103	4850	- 69	5450	-211
1860	-149	2460	- 0	3060	-212	3660	-231	4260	- 12	4860	-125	5460	-205
1870	- 58	2470	-240	3070	- 85	3670	-242	4270	- 61	4870	-106	5470	-173
~~1880~~	~~-171~~	2480	-150	3080	- 9	3680	- 2	4280	- 56	4880	-167	5480	-251
1890	-141	2490	-172	3090	-149	3690	- 18	4290	-130	4890	-176	5490	- 25
1900	- 85	2500	- 52	3100	- 39	3700	-181	4300	-233	4900	-136	5500	- 81
1910	- 10	2510	- 31	3110	-122	3710	-136	4310	-136	4910	- 12	5510	- 64
1920	-129	2520	-129	3120	-200	3720	- 43	4320	-103	4920	- 67	5520	- 72
1930	- 37	2530	- 58	3130	-115	3730	-172	4330	-127	4930	- 12	5530	- 83
1940	-156	2540	-127	3140	-122	3740	- 42	4340	-104	4940	-113	5540	-192
1950	-178	2550	- 87	3150	-140	3750	- 58	4350	- 68	4950	-168	5550	- 58
1960	-240	2560	- 0	3160	-202	3760	-205	4360	- 9	4960	- 89	5560	-130
1970	- 4	2570	-120	3170	-148	3770	- 87	4370	-161	4970	- 42	5570	-225
1980	- 46	2580	-163	3180	- 40	3780	- 41	4380	-194	4980	- 91	5580	- 18
1990	- 49	2590	-104	3190	- 58	3790	-104	4390	-188	4990	- 89	5590	- 70
2000	- 75	2600	-108	3200	-159	3800	-236	4400	- 2	5000	-251	5600	- 19
2010	-109	2610	-160	3210	-121	3810	-230	4410	- 43	5010	- 95	5610	-217
2020	-115	2620	- 45	3220	- 58	3820	- 12	4420	- 58	5020	-219	5620	-226
2030	-121	2630	- 0	3230	- 78	3830	- 43	4430	-157	5030	-165	5630	-242
2040	-119	2640	- 82	3240	-161	3840	-172	4440	-214	5040	- 27	5640	-167
2050	-254	2650	-233	3250	- 33	3850	- 45	4450	- 92	5050	-172	5650	-113
2060	-137	2660	-196	3260	-133	3860	- 58	4460	-177	5060	-121	5660	-157
2070	-217	2670	-212	3270	- 43	3870	- 13	4470	- 46	5070	- 89	5670	- 31
2080	- 25	2680	-233	3280	-172	3880	-120	4480	- 36	5080	-220	5680	- 63
2090	-221	2690	-197	3290	- 64	3890	- 77	4490	- 12	5090	-153	5690	-192
2100	-123	2700	-151	3300	-142	3900	-132	4500	- 41	5100	- 89	5700	-196
2110	-136	2710	- 45	3310	- 58	3910	-128	4510	-121	5110	- 24	5710	-142
2120	-149	2720	- 58	3320	- 7	3920	-219	4520	- 62	5120	- 75	5720	- 58
2130	-162	2730	-185	3330	- 23	3930	-255	4530	-125	5130	- 58	5730	-191
2140	- 84	2740	-204	3340	-196	3940	-132	4540	-186	5140	- 69	5740	-180
2150	-121	2750	-136	3350	- 99	3950	-135	4550	- 58	5150	-205	5750	-185
2160	-226	2760	- 58	3360	-129	3960	-100	4560	-158	5160	-173	5760	-211
2170	-142	2770	- 54	3370	- 48	3970	- 41	4570	- 0	5170	-251	5770	- 89
2180	- 58	2780	- 91	3380	-105	3980	- 20	4580	-136	5180	- 93	5780	- 70
2190	- 53	2790	-117	3390	-140	3990	- 42	4590	- 13	5190	- 81	5790	-181
2200	- 4	2800	-104	3400	- 34	4000	-142	4600	-129	5200	-233	5800	-165
2210	-218	2810	-111	3410	- 51	4010	- 5	4610	- 15	5210	-100	5810	- 58
2220	-201	2820	- 74	3420	-238	4020	- 26	4620	- 53	5220	-233	5820	-128
2230	- 46	2830	-252	3430	-104	4030	-235	4630	-148	5230	-102	5830	- 14
2240	- 88	2840	-182	3440	-179	4040	- 78	4640	- 5	5240	-233	5840	-239
2250	-100	2850	- 97	3450	- 99	4050	-150	4650	-166	5250	-104	5850	-211
2260	- 58	2860	-188	3460	-246	4060	-142	4660	-111	5260	-233	5860	- 77
2270	- 48	2870	-104	3470	- 45	4070	- 58	4670	- 80	5270	-106	5870	- 70
2280	-178	2880	-181	3480	- 9	4080	-120	4680	- 48	5280	-235	5880	-169
2290	-141	2890	-215	3490	-200	4090	-142	4690	- 0	5290	-154	5890	-179
2300	-113	2900	-240	3500	- 68	4100	-138	4700	- 94	5300	-205	5900	-251
2310	-192	2910	- 30	3510	- 72	4110	-161	4710	-133	5310	-100	5910	- 42
2320	-109	2920	-249	3520	- 37	4120	-194	4720	- 19	5320	-186		
2330	-189	2930	- 84	3530	- 58	4130	-183	4730	-212	5330	-163	TOTAL:	
2340	-132	2940	- 32	3540	-244	4140	-159	4740	-125	5340	- 22		68744
2350	- 12	2950	- 58	3550	- 3	4150	-175	4750	-190	5350	-233		



Por Daniel Pérez

FANTASM SOLDIER II

En esta ocasión, podréis llegar al final de la secuela del mítico programa de Telenet.

"Fantasm Solider II" es un juego dividido en cinco niveles, que vamos a analizar por separado.

STAGE 1

El primer nivel es muy sencillo. Al princio, solo tienes que ir caminando a la derecha, eliminando a los enemigos con la espada, mientras permaneces agachado y recogiendo las bolas rojas y azules que vayan dejando, las cuales serás de utilidad cuando tengamos algún "item" (objeto) especial que se active en los momentos de mayor peligro.

Date cuenta de que esta vez no podrás saltar a doble altura, como ocurría en la primera parte, por lo que mejor será acabar con ellos directamente.

Tras coger el arma, y siempre hacia la derecha, encontrarás otro traje (de marinero), que tendrá mayor poder de defensa y que deberás ponerte inmediatamente, accediendo al menú mediante la pulsación de <F1> y saliendo de él presionando <Z>. Entonces, accederás a la segunda parte de este primer nivel.

Deberás ir descendiendo por las escaleras, eliminando a las molestas alimañas rojas. Luego, ve hacia la derecha hasta encontrar otro traje ("blazer"), que aumentará, en cuanto te lo pongas, tu HP.

Salta el montículo y ve con cuidado hacia la derecha, sin caerte al mar y saltando de plataforma en plataforma, deteniéndote en cada una de ellas para acabar con los monstruos rojos que surgen del agua.

En la quinta o la sexta plataforma, encontrarás "diff", un objeto de mucha utilidad, ya que provoca que los enemigos se aparten por unos segundos.

Un poco más tarde, hallarás más "bullets", que se convertirán en tu arma para el segundo nivel. Para llegar al final, símplemente tienes que dirigirte a la derecha y enfrentarte al enemigo final, tras haber cogido un objeto que recarga por completo tu energía.

Conseguirás eliminar a este peligroso monstruo caminando hacia la derecha hasta que el scroll se detenga; en ese momento el suelo se abrirá y saldrán piedras del suelo. Esquívalas hasta que el enemigo final haga su aparición; cuando casi se haya levantado por completo, corre a la izquierda hasta que estés fuera de su alcance.

Sitúate en el extremo de la pantalla, gírate y espera a que dispare sus balas verdes. Esquívalas y salta cuando estés en el punto más alto

Siguiendo este procedimiento, lograrás destruir al monstruo, aunque deberás ir con cierto cuidado, pues sus avances son peligrosos.

STAGE 2

Déjate caer hasta conseguir un "item" azul, que te dará mayor capacidad de salto. Aprovechándote de la ventaja que te concede este objeto, salta hasta el extremo superior de la pantalla.

Sigue hacia la derecha hasta que encuentres un hueco; déjate caer y sigue andando, aunque en esta ocasión hacia la izquierda. Luego, salta para coger el laser, pero no lo actives todavía.

Desciende hasta el extremo inferior y camina hacia la derecha hasta que encuentres un "item" E. Se trata de un "evader", que hace desaparecer a los enemigos durante unos escasos pero valiosos segundos.

Ahora sube hasta encontrar un nuevo "item", "offense L1", que deberás ponerte inmediatamente. Luego, salta hacia arriba y a la derecha, con lo que habrás terminado con la primera parte del nivel.

Encamínate hacia el único camino posible, es decir, hacia abajo, y vete agachando para esquivar los disparos



de los monstruos rojos. Será conveniente hacer uso del laser.

Recoge el arma "clusters LV1", aunque todavía no es necesaria. Sigue por el mismo camino hasta que al desplazarte a la derecha encuentres otro nivel de "clusters". Entonces empieza a subir, con lo que encontrarás una nueva arma-

El primer nivel es muy sencillo. Al princio, solo tienes que ir caminando a la derecha, eliminando a los enemigos con la espada, mientras permaneces agachado y recogiendo las bolas rojas y azules que vayan dejando, las cuales serás de utilidad cuando tengamos algún "item" (objeto) especial que se active en los momentos de mayor peligro.

dura ("offense level 1"); en consecuencia, descenderá el HP, pero aumentará la defensa en 1/4, por lo que es recomendable activarla.

Sigue subiendo hacia la derecha hasta que termine el camino y entonces déjate caer. Abajo, a la derecha, verás un "item" azul. Cógelo y ve nuevamente a la derecha. Verás a un terrible enemigo; Sonderm.

Para eliminarle, activa el "cluster" (lev2) y dispara continuamente mientras avanza a la derecha. El arma destruirá todos sus tentáculos. Cuando esto haya ocurrido, vuleve hacia atrás y ataca nuevamente al monstruo, e insiste en su cabeza.

Tras haber acabado con Sonderm asistiremos a una espectacular demostración gráfica, que contiene el disco A, en la cual Megas, tu peor enemigo, deja patente su sorpresa ante la derrota de Sonderm.

STAGE 3

Dirígete a la derecha disparando "cluster" para evitar los misiles que caen del techo, hasta que llegues al extremo derecho, en el que localizarás un "exploder" (un punto rojo desperdigado entre las plantas que hay en el suelo).

Bombardea la pared derecha con el "exploder" y se abrirá para que puedas llegar a otra caverna en la que encontrar "offense LV2", el cual aumentará tu HP.

Luego, vuelve al suelo de las plantas y bombardéalo agachado; se abrirá y



tendrás acceso a otra caverna donde deberás repetir la misma operación.

Ve a la derecha, rompe del muro y ya en la otra caverna, sube y dirígete a la izquierda, donde encontrarás "exploder LV2".

En ese momento, deberás volver atrás y en esta ocasión seguir a la izquierda hasta encontrar otro suelo falso, que también podrás romper, al igual que el que se encuentra por debajo de este.

Coge el laser y vuelve a romper el suelo, en el mismo punto que la anterior. Sigue a la izquierda hasta conseguir "offense LV2" y entonces, avanzando

Tras haber acabado con Sonderm asistiremos a una espectacular demostración gráfica, que contiene el disco A, en la cual Megas, tu peor enemigo, deja patente su sorpresa ante la derrota de Sonderm

hacia la derecha, encontraremos al enemigo final, aunque previamente habremos cogido un "item" de vida.

Gayus, que así se llama el monstruo, tiene en su poder la joya por la que Yuko lucha. Destruiremos la joya que lleva en la cabeza con el laser, y luego veremos a la extraña alimaña que controla los movimientos del enemigo desde dentro; este personaje te agrederá inmediatamente y se teletransportará constantemente. Para destruirle, salta mientras él está disparando.

Gracias a tu heróica acción, podrás ver una nueva demo gráfica, símplemente maravillosa, que sigue con la línea argumental del programa. En ella, parece que el cabecilla de los enemigos va a dar la joya a Yuko, pero luego la tira al suelo. Otro enemigo la recoge, y la diosa Valis anima al héroe para que acabe con Megas.

STAGE 4

Este nivel es el más sencillo de todos los que componen "Fantasm Solider II". Unicamente debes ir volando, esquivando y disparando a los monstruos mientras el escenario avanza en scroll.

Es recomendable usar a los "hunters", que verás escondidos a lo largo del precipicio, en uno de los recovecos del escenario.

Por otra parte, el enemigo final de este nivel es bastante fácil de superar; con estarte quieto y dispararle constantemente, habrá suficiente.

STAGE 5

Primero coge el "item" rojo, con lo que podrás volar; entonces, activa los "hunters" y empieza a disparar. El poder de vuelo incrementará en 50 puntos las joyas, pero luego irán descendiendo

Es recomendable usar a los "hunters", que verás escondidos a lo largo del precipicio, en uno de los recovecos del escenario.

poco a poco, por lo que es aconsejable no dejar que vayan soltando las bolas rojas.

Sigue avanzando hacia la derecha. Coge la "E" e introdúcete en el teletransportador que aparecerá un poco más tarde. Verás dos bolas de fuego; usa el laser, aunque serían preferibles los

"bullets" (si están en LV2).

Si has utilizado las "bullets LV2", tendrás pocos problemas. Muévete hacia arriba para luego descender un poco siempre que veas venir un disparo

Por cierto; siempre que existan bolas de fuego en la pantallas, será de utilidad activar el laser o los "bullets", si están en LV2 o LV4. En caso contrario, usa "hunter".

semi-directo de frente. De todas formas, dispara continuamente.

En caso de haber elegido el laser, deplázate de arriba a abajo constantemente, disparando y esquivando las esferas problemáticas; no te preocupes de coger las joyas.

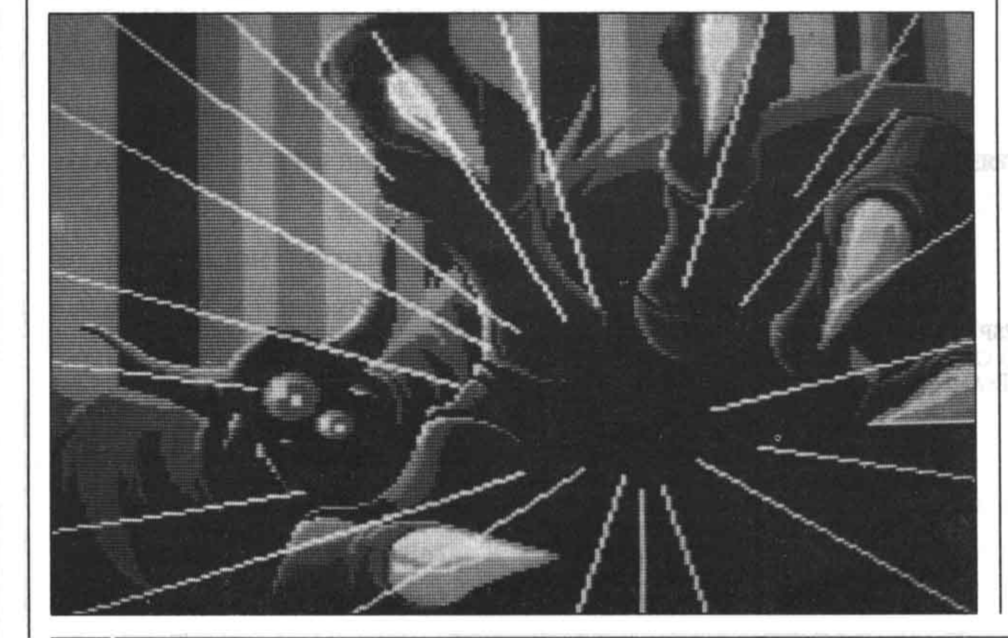
Si has seguido nuestra indicaciones, tendrás el nivel de energía al máximo, o en todo caso, toda menos tres líneas. Si no te encuentras en estas condiciones, te será difícil llegar a completar el juego.

Tras las bolas de fuego, estará el primer de los tres últimos monstruos finales. Usa de nuevo los "hunter" y dispara constantemente desde la parte izquierda de la pantalla. Con un poco de suerte, ni siquiera te alcanzarán las ráfagas del enemigo.

Déjate llevar hacia la derecha y luego coge el tercer nivel de "hunter". No deberás tener mayores problemas. Introdúcete en todos los transportadores, y volverás al principio de la fase.

Haz uso ahora de "diff", el "item" que usa menos joyas a la hora de activarse. Utiliza el objeto y cuando vuelvan a aparecer los monstruos, reactívalo; realiza la misma operación en todos los tramos menos aquéllos en los que puedas distinguir bolas de fuego, siendo el laser lo más propiado en este caso.





Sigue estas indicaciones hasta llegar a un nuevo enemigo. Usa el "hunter" y quédate debajo del sol del centro; cuando el monstruo, una gigantesca serpiente, haga su aparición, síguele y ve disparando al último segmento con insistencia. Finalmente, morirá sin prácticamente disminuir tu nivel de energía.

Verás dos bolas de fuego y otras, aleatorias, por los lados, con lo que deberás usar la técnica del "diff" anteriormente descrita (tendrás 65-80 joyas, las suficientes para llegar hasta el maléfico enemigo.

Por cierto; siempre que existan bolas de fuego en la pantallas, será de utilidad activar el laser o los "bullets", si están en LV2 o LV4. En caso contrario, usa "hunter".

Y por fin vas a enfrentarte con Megas. Coge, ante todo, un "item" azul. Usa los "hunter" y aguarda a que aparezca una especie de alfombra, que se convertirá en un pájaro de igual tamaño. Este último irá reproduciéndose con una rapidez

*Cuando hayas acabado con el monstruo no terminará el juego, sino que otro extraño enemigo surgirá del cadáver de su predecesor.
Si quieres escuchar los 32 temas musicales que forman parte del juego, introduce el disco A, pulsa <F5> e introduce el disco C.*

escalofriante.

Al cabo de un rato, hará su entrada el enemigo final, que se paseará por el suelo, dando al mismo tiempo tremendos saltos con la finalidad de alcanzarte con su espada. Calcula bien su trayectoria de manera que no te pueda tocar mientras le disparas.

Cuando hayas acabado con el monstruo no terminará el juego, sino que otro extraño enemigo surgirá del cadáver de su predecesor.

Debrás esquivarle mientras disparas, aunque sólo será vulnearable al lanzar sus bolas de fuego. Con un poco de paciencia lograrás destruirle definitivamente y...

UN PAR DE INCISOS PARA LAS ALMAS CURIOSAS

Si quieres escuchar los 32 temas musicales que forman parte del juego, introduce el disco A, pulsa <F5> e introduce el disco C.

Y para que no hayan dudas; Reno y Telenet son la misma compañía.■



Por Teo Villegas

LUDOTECA (I)

A partir de este mes, publicaremos en esta sección una relación de todos los juegos aparecidos en MSX durante los primeros años de expansión del sistema.

Uno de los principales motivos que me han llevado a confeccionar este listado ha sido el del coleccionismo. Creo sinceramente que son muchos ya los usuarios que tienen una extensa biblioteca de programas que está totalmente desorganizada; sea por falta de tiempo, sea por el olvido causado por el paso de los años.

Por lo pronto, os propongo una forma de ordenarlos y de clasificarlos; al mismo tiempo , se especifican datos que probablmente desconoceréis sobre cada uno de ellos (año de publicación, productora...), así como unos valores numéricos a modo de calificación. La primera cifra corresponde a los gráficos, la segunda al sonido y la tercera a la concepción global del juego.

Así, este será, además, un reencuentro nostálgico con los programas que ocuparon las páginas de las revistas especializadas, aquellos que muchos deseásteis poseer y que, en algunos casos, nunca conseguísteis.■



A

A-TEAM 2-1-2 TIRO	ZAFIRO	ESP 89 CASS
ABADIA DEL CRIMEN. LA OPERA SOFT 4-1-7 LABERINTO DE HABITACIONES		ESP 87 CASS
ABEJA SABIA 1-2-3-. LA 3-3-3 pedagogicos	SONY-ANAYA	ESP 86 CASS
ABUSIMBEL 3-2-3 PLATAFORMAS	DINAMIC	ESP 87 CASS
ACE OF THE ACES 3-2-3 SIMULADOR	US GOLD	USA 86 CASS
ACTMAN 4-3-3- PLATAFORMAS	ASCII	JAP 85 ROM
ADEL 5-2-4 PLATAFORMAS	MIND GAMES ESP	CAT 86 CASS
ADICTABALL 4-3-4 ROMPEMUROS	ALLIGATA SOFT	UK 87 CASS
AFTER THE WAR 5-3-3- COMBATE	DINAMIC	ESP 89 DISK
AFTEROIDS 5-5-5 LABERINTO	ZIGURAT SOFT	ESP 87 CASS
ALBATROS GOLF 3-3-3 DEPORTES	TELENET	JAP 86 ROM
ALE HOP 9-7-9 CARRERA	TOPO SOFT	ESP 87 CASS
ALFAMAT 3-3-3 EDUCATIVOS	VIFI-ANAYA	FRA 86 CASS
ALIBABA AND 40 THIEVES 3-2-3 LABERINTO	I.C.M.	JAP 84 ROM
ALIEN 8 2-1-2 LABERINTO DE HABITACIONES	ULTIMATE	UK 86 CASS
ALIENS 5-0-6 AVENTURA	ACTIVISION	USA 87 CASS
ALPHA BLASTER 4-2-2 COMBATE	LIVEWIRE SOFT	HOL 86 CASS
ALPHA SQUADRON 5-5-5 COMBATE	A.G. CORP.	JAP 87 ROM
ALPINE SKI 4-3-3 DEPORTES	METHODIC SOLUTION	HOL 87 CASS
AMAROUTE 3-2-2 AVENTURA	MASTERTRONIC	UK 87 CASS
AME 3-2-3 HABILIDAD	ASCII	JAP 84 ROM
AMERICAN TRUCK 3-2-2 CARRERAS	TELENET	JAP 86 ROM
AMIDA 2-3-3 PLATAFORMAS	VICTOR/JVC	JAP 86 CASS
AMOTOS PUF 3-3-3 LABERINTO	SYSTEM 4	ESP 88 CASS
ANGELO MASS 4-3-4 RECOLECCION	TAEL-ASCII	JAP 86 ROM
ANGLE BALL	MASTERTRONIC	UK 87 CASS

3-2-3 SALON
ANIBAS LEBBEN CO JAP 84 ROM
3-3-3 RECOGER PELOTA
ANTARES JULIET SOFT ESP 87 CASS
1-1-1 COMBATE
ANTHARTIC ADVENTURE KONAMI JAP 84 ROM
9-6-8 AVENTURA
ANTY BOTHEC JAP 84 CASS
4-3-3
APEMAN STRICKES BACK. THE BYTEBUSTERS
HOL 85 CASS
4-4-3 PLATAFORMAS
APRENDIENDO INGLES 1 Y 2 SONY-INDESCOMP ESP 86 CASS
ARAMO XAIN JAP 86 ?
4-4-4 LABERINTO 3-D
ARKANOID TAITO JAP 86 CASS
5-5-5 ROMPEMUROS
ARKOS ARCADIA-SOFT ESP 87 CASS
3-1-2 COMBATE
ARMY MOVES DINAMIC ESP 87 CASS
3-2-3 AVENTURA
ARQUIMEDES XXI DINAMIC ESP 87 CASS
2-2-5 CONVERSACIONAL
ASPAR GP. MASTER DINAMIC ESP 87 CASS
2-2-2 DEPORTES
ASTRO MARINE CORPSDINAMIC-CREEPS ESP 89 CASS
4-4-3 COMBATE
ASTRO-ROCKS KUMA COMPUTER UK 86 CASS
4-3-4 COMBATE
ATLETHIC LAND KONAMI JAP 86 ROM
9-7-8 DEPORTE
ATTACK OF KILLER TOMATOES GLOBAL SOFT UK 86 CASS
1-2-2 HABITACIONES
ATTACK OF MOSQUITON (D S?) S. OGAWA JAP CASS
5-5-5 COMBATE
AUF WIEDERSHEN MONTYGREMLIN GRAPHICS UK 87 CASS
4-5-4 PLATAFORMAS
AUTOROUTE INFOGRAMES FRA 86 CASS
2-2-2 FROGGER
AVENGER GREMLIN GRAPHICS UK 87 CASS
4-4-4 AVENTURA
AVENTURA ORIGINAL DINAMIC ESP 89 CASS
2-2-2 CONVERSACIONAL

B

B.C. II GROG REVERENGE COMTIQ-US GOLD USA 87 CASS
5-5-5 AVENTURA
B.C.'S QUEST EMI-TOSHIBA USA 86 CASS
5-5-5 HABILIDAD
BACK TO THE FUTURE PONYCA JAP 87 ROM
4-3-3 PASAPANTALLAS
BACKGAMON (ELECT. SOFT) TECHNO SOFT UK 85 ROM
3-3-3 SALO N
BANANA ASCII JAP 84 ROM
3-2-3
BANK PANIC SEGA JAP 86 ROM
5-5-5 TIRO
BARN STORMER ELECTRIC SOFT UK 86 CASS
4-4-4 TIRO
BASEBALL KONAMI JAP 86 ROM
3-3-3 DEPORTES
BASEBALL CRAZE HUDSON SOFT JAP 86 TARJ
3-3-3 DEPORTES
BATMAN OCEAN UK 87 CASS
2-1-1 LABERINTO DE HABITACIONES
BATTLE CHOPPER METHODIC SOLUTIONS HOL 87 CASS
4-3-4 COMBATE
BATTLE CROSS O.E.C JAP 84 ROM
3-3-3 SIMULADOR
BEAMRIDER ACTIVISION USA 86 CASS
4-3-3 COMBATE
BECKIE MIA JAP 83 ROM
3-3-3 PLATAFORMAS
BEE & FLOWERS MILAN SOFT ITA 86?
3-2-3
BESTIAL WARRIOR DINAMIC ESP 87 CASS
3-3-3 COMBATE
BINARY LAND KUMA UK 84 CASS
4-3-5 LABERINTO
BLACK BEARD TOPO SOFT ESP 87 CASS
2-3-3 RECOLECCION
BLACK-JACK (INDESCOMP) INDESCOMP
ESP 84 CASS
2-2-2 SALON
BLAGGER ALLIGATA SOFT UK 86 CASS
4-3-4 PLATAFORMAS
BLOCKADE RUNNER THOSIBA JAP 86 ROM
3-3-3
BLOODY SISGRAN SA ESP 87 CAS
3-3-3 PLATAFORMAS
BLOW UP EUROSOFT HOL 87 CASS
5-5-5 LABERINTO
BMX SIMULATOR CODEMASTERS UK 86 CASS
3-2-4 DEPORTES
BOARDELLO BUBBLE BUS UK 86 CASS
3-3-3 SALON
BOGGY'84 COLPAX JAP 86 ROM
3-3-3 PLATAFORMAS
BOING BOING SPINNAKER-IDEALOG USA 86 ROM
3-2-4 EDUCATIVOS
BOKOSUKA WARS ASCII JAP 84 ROM
4-4-3SIMULADOR
BOKOSUWA WAR (BATALLA PINGU) ASCII JAP 85 ROM
5-5-5 SALON
BOMBERMAN SPECIAL HUDSON SOFT JAP 86 CASS
5-5-5 LABERINTO
BOMULUS & THE LAST CROWN TEKNOPISTE
HOL 86 CASS
2-2-2 CONVERSACIONAL
BOOGA-BOO (LA PULGA) QUICKSILVA UK 86 ROM
5-2-9 PLATAFORMAS
BOOGIE WOOGI JUNGLE AMPLE ? 85 ?
3-2-3 PLATAFORMAS
BOOM AACKOSOFT HOL 86 CASS
2-2-2 COMBATE
BOP! COLIN JONES UK 86 CASS
4-3-4 HABILIDAD
BOSCONIAN NAMCO JAP 85 ROM
3-3-3
BOUKEN ROMAN (DOTA) SYSTEM SOFT JAP 86 ROM
5-5-5 RECOLECCION
BOULDER DASH I ORPHEUS UK 86 CASS
5-5-5 LABERINTO
BOULDER DASH II ORPHEUS UK 86 CASS
5-5-5 LABERINTO
BOUNCE METHODIC SOLUTIONS HOL 87 CASS
4-3-3 BREAK
BOUNDER GREMLIN GRAPHICS UK 87 CASS
2-1-3 PELOTA
BOXXING KONAMI JAP 86 ROM
9-8-8 DEPORTES
BREAK OUT REVISTA ITA 87
3-3-3 BREAK
BREAK-IN BYTEBUSTERS HOL 87 CASS
5-5-5 BREAK
BRIAN JACKS SUPERSTAR CHALL. MARTECH UK 87 CASS
2-2-3 DEPORTES
BRUCE LEE DATA SOFT USA 84 CASS
2-2-3 COMBATE
BUBBLER ULTIMATE UK 87 CASS
2-3-3 LABERINTO
BUCK ROGERS SEGA-ELEC. SOFT JAP 84 CASS
5-4-5 COMBATE
BUGGY 84 (CHORO Q) TAITO JAP 84 CASS
3-2-3 PLATAFORMAS
BURAN OMK SOFT CAT 90 CASS
3-3-3 COMBATE
BUSTER BLOCK KUMA COMP UK 86 CASS
5-4-4 LABERINTO
BUTAN PANTS (BUTAMURU) HAL LAB.
JAP 86 ROM
4-3-4 RECOLECCION
BYTE BUSTERS AACKOSOFT HOL 84 CASS
3-2-3 COMBATE

Por Jesús Manuel Montané.

PANASONIC FS-A1ST.MSX TURBO-R

La evolución y el destino del MSX pasa, hoy por hoy, por la asimilación europea de los nuevos modelos de la norma, los MSX Turbo-R.

Con un claro espíritu de superación, Panasonic ha sido la primera empresa nipona en presentar su MSX Turbo-R. Como ha venido siendo habitual en los lanzamientos de esta empresa, el producto ha sido muy cuidado publicitariamente en su país de origen.

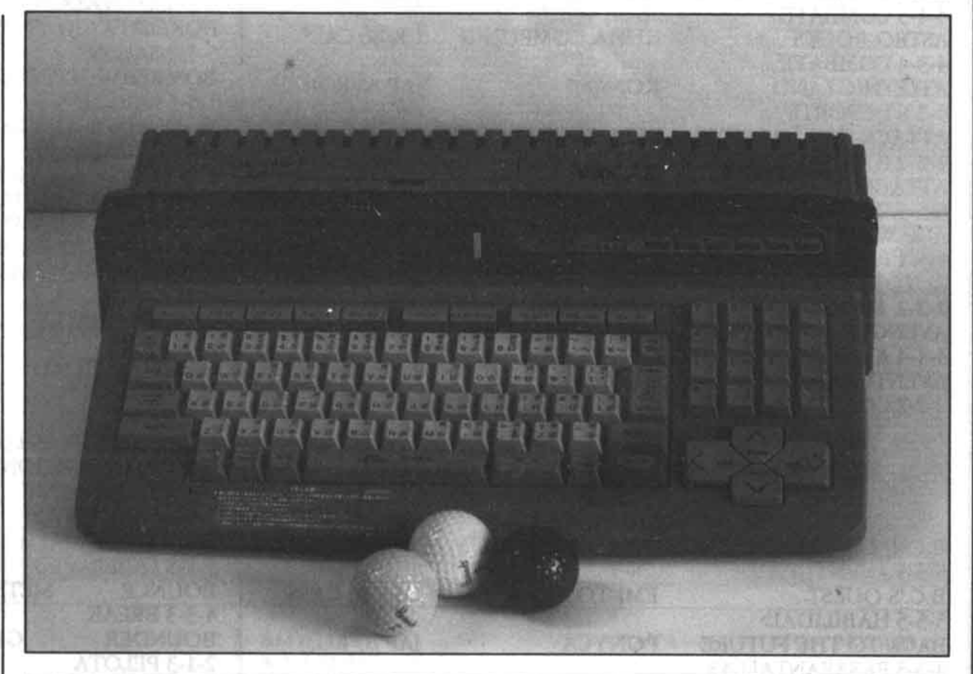
En contrapartida, Europa ha vivido con frialdad, y en la mayoría de los casos simple desconocimiento, a la nueva generación de ordenadores MSX.Unicamente algunas revistas especializadas se han hecho eco de la noticia, y de hecho, el nuevo modelo no se fabrica en ningún país del viejo continente.

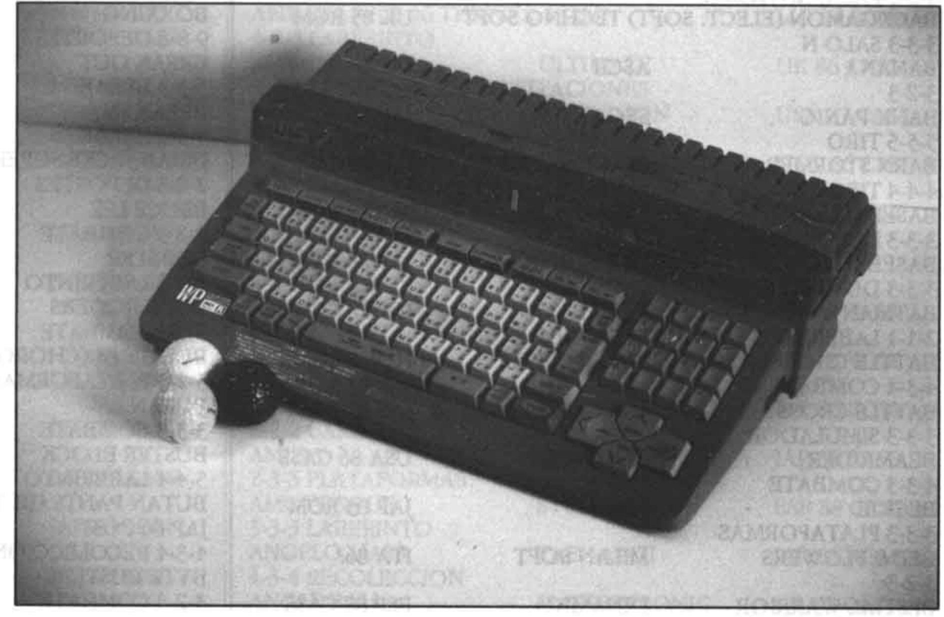
Ahora bien, los fans del MSX existen en Europa, y en gran número, con lo que está fuera de toda duda el interés que pueda tener para ellos el conocer a la nueva generación.Por ello, LASP está importando ya ordenadores de este tipo, aunque es aún muy pronto como para saber el impacto final que tendrán estos modelos.

Para ser francos, el MSX Turbo-R merece toda la suerte del mundo. Es un ordenador tremendamente atractivo, de una apariencia externa impecable y con el testimonio de una concienzuda investigación técnica en su interior.

De todas formas, las caracterfsticas del MSX Turbo-R son las mismas que las del MSX2+, aunque con diversas mejoras.El nuevo modelo posee 256 K RAM como disposición mínima, además de los 128 K de VRAM.

Incorpora el Sistema Operativo de disco de MSX-D0S2,muy parecido al MS-DOS de PC;maneja subdirectorios y disco duro, usa toda la RAM disponible... Al PSG y al FM se anade un canal adicional (canal PCM), de 8 bits de resolución, con "sampler" y entrada de





GRAN CONCURSO MSX

Patrocinado por MSX CLUB y LASP

En motivo del lanzamiento de los nuevos modelos MSX Turbo-R, LASP y MSX CLUB organizan un concurso con el que puedes ser el ganador de uno de los cinco magníficos cartuchos FM PAC cedidos gentilmente por la firma aragonesa.

Para ello, únicamente tienes que contestar a las siguientes preguntas, afirmativa (S) o negativamente (N).

Atentos, que no son muy difíciles:

—¿Disponen los MSX Turbo-R de una unidad de disco de 3.5"?..........
—¿En su presentación, puede escucharse voz sintetizada?..........
—¿Tienen incorporado un procesador de texto (WP)?..........

Recortad esta página (no valen fotocopias), adjuntad vuestros datos personales en una hoja aparte, y remitidla a:

GRAN CONCURSO MSX
REVISTA MSX CLUB
MANHATTAN TRANSFER, S. A.
C/Portolá, 10-12
08023 BARCELONA

¡MUCHA SUERTE!

El listado de ganadores será publicado en el número de octubre de MSX Club.

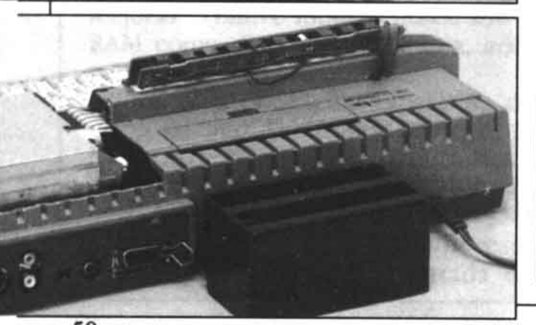
micrófono para digitalizar sonido.

Y lo más importante; tiene dos microprocesadores. Un Z80, que trabaja a 3,5 MHz. y un R800, a 28,6 MHz. Este último constituye toda una CPU de 16 bits, desarrollada por ASCII, y que es (atención) totalmente compatible con Z80, aunque naturalmente muchísimo más potente y veloz.

¿Cómo puede un ordenador tener dos procesadores principales? Muy facil; consta de dos modos de funcionamiento, según se use uno u otro. En el "modo Z80", trabajará sobre ese procesador a 3,5 MHz, con lo que obtendremos una velocidad similar a la de cualquier MSX2 o MSX2+. En el modo "R800", se trabaja con 16 bits, a 29 MHz, aunque se respeta la compatibilidad con las otras generaciones.

Cuando ponemos en marcha el ordenador, muchas son las cosas que nos sorprenden; lo primero, que nos enfrentamos a un complejo menú, formado por una decena de opciones, repartidas entre el potente procesador de textos (WP) que lleva incorporado, el sonido PCM, y las operaciones internas del ordenador relativas a la especificación horaria o al acceso a basic, por ejemplo.

Como es muy lógico, no se trata de novedades precisamente espectaculares, pero están muy bien realizadas, y lo que es más importante; la calidad del PCM se pone de manifiesto, puesto que, como complemento al menú, podremos escuchar una maravillosa melodía programada en este nuevo sistema...y una increiblemente realista voz femenina digitalizada.

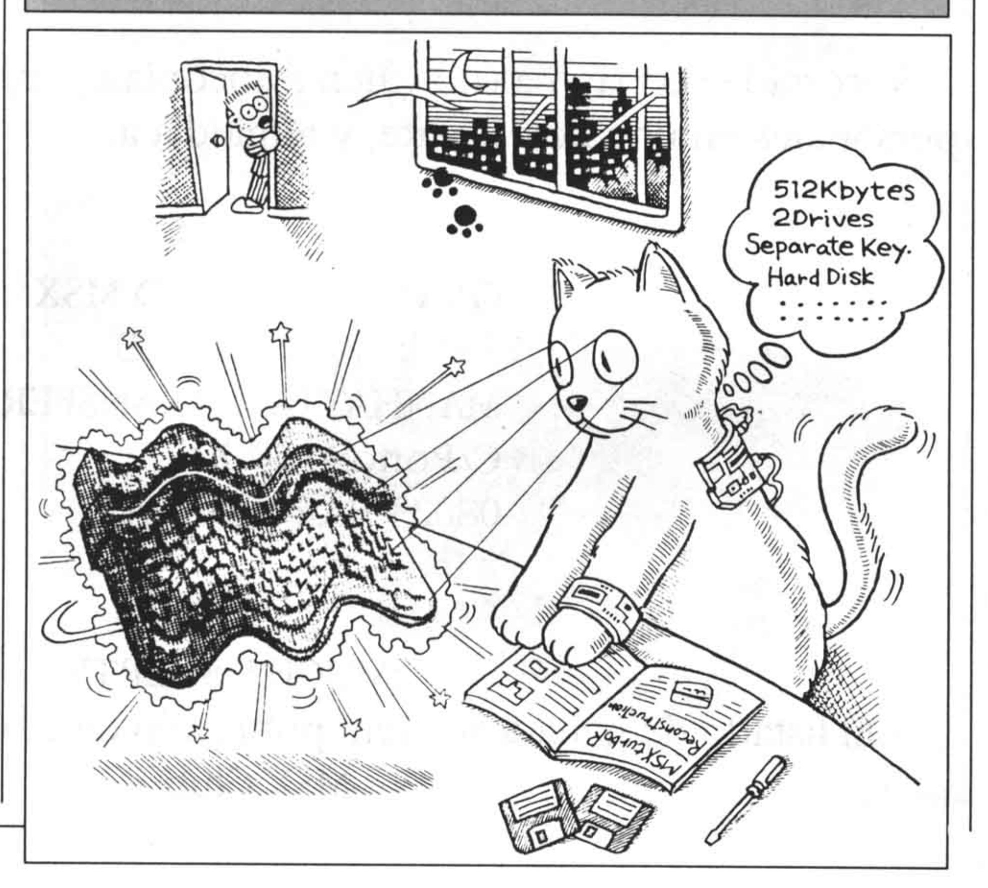


El MSX Turbo-R supone el siguiente paso, la nueva generación, el futuro. No ha sido llamado MSX3, pues no se trata de una nueva versión de las misma máquina, sino de un proyecto mucho más elaborado, y con mayor visión de mercado. Se trata del primer MSX de 16 bits propiamente dicho; puede competir con cualquier Amiga o similar, con la ventaja anadida de que los programas creados para las otras generaciones son totalmente compatibles con la nueva.

Y los iuegos... en fin,todo tipo de software creado específicamente para los Turbo-R (ya existe bastante en Japón) tiene garantía de CALIDAD ASEGURADA.

¿Qué más se puede pedir?■

```
100 REM Programa de muestra de la VRAM de los MSX
    Turbo-R
110 REM
120 CLEAR 1000: SCREEN 12: COLOR 15,0, 0: CLS
130 VDP (9) = VDP (9) OR & B00000010
140 SETPAGE 0, 1: BLOAD" SAMPLE1.S12".S
150 LINE (0, 0)- (511, 211), 248, BF, AND: SETPAGE 1,0
160 BLOAD "SAMPLE2. S12", S: LINE (0, 0) - (511, 211), 248,
    BF, AND
170 FOR I=33 TO 44: READ AD:VDP (I) = AD: NEXT
180 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, O, 255, 1, 255, 5
190 VDP (46) = & B0010000
200 VDP (47) = & B1101000
210 SETPAGE 0, 0: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: CLS
220 SETPAGE 1, 1: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: CLS
230 SETPAGE 0: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: BEEP
240 SETPAGE 1: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: BEEP
250 FOR I = 0 TO 1000: NEXT
260 FOR I = 33 TO 44: READ AD: VDP (I) = AD: NEXT
270 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 1, 255, 5
280 VDP (46) = & B 00010000
290 VDP (47) = & B 11010000
300 SETPAGE 1: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: SETPAGE 0
310 GOTO 310
```

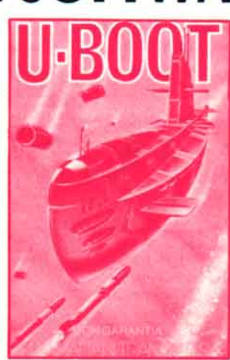


BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIRE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.



ENSAMBLADOR RSC. El mejor ensamblador/desensamblador del mercado. Primera y segunda generación. PVP 3.000 Ptas. (cass.), 3.500 Ptas. (disco).

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,—
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,—
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—	☐ ENSAMBLADOR RSC (cass.)	Ptas. 3.000,—

Gastos de envío certificado por cada cassette Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. PORTOLÁ, 10-12, BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!